TGS 2008: ГЛАВНЫЕ ИГРЫ стр. 34

№21 | 270 | 2008
ПЕРВЫЙ НОЯБРЬСКИЙ

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



Bayonetta

РОЖДЕНИЕ НОВОГО СЕКС-СИМВОЛА

СМОТРИТЕ НА DVD: РЕПОРТАЖ С МОСКОВСКОЙ CAPCOM PARTY

VALKYRIA CHRONICLES стр. 76

ЛУЧШАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ RPG СЕЗОНА

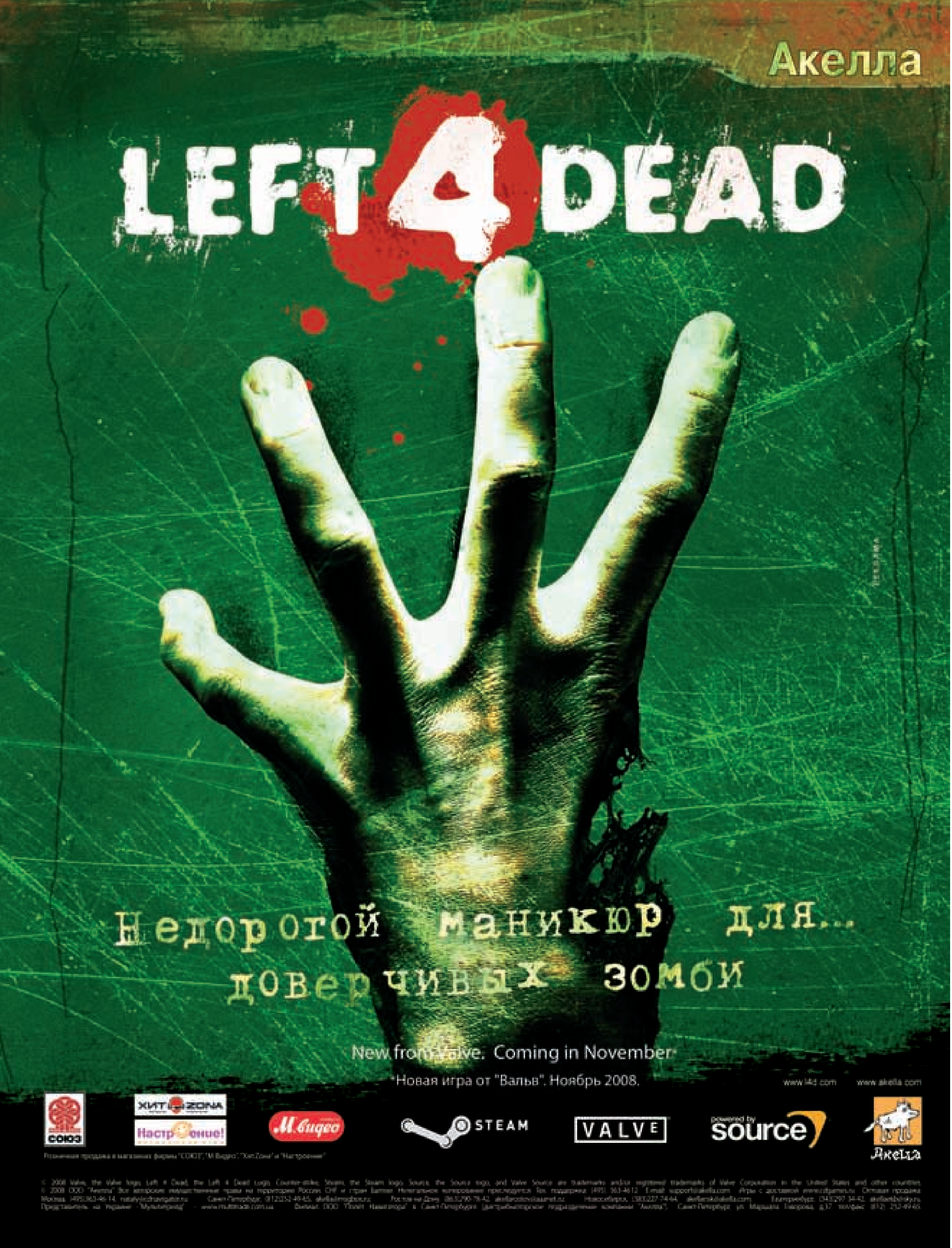
WOLFENSTEIN стр. 26

ЗАБОРИСТЕЕ, ЧЕМ АРКТИЧЕСКИЙ РЕЙХ

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 стр. 82

АНИМЕ ПРОТИВ КОММУНИЗМА

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ПОСТЕРА | 1 НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 208 СТРАНИЦ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ



Акелла
LEFT 4 DEAD
Недорогой маникюр для...
доверчивых зомби
New from Valve. Coming in November*
*Новая игра от "Вальв". Ноябрь 2008.
www.l4d.com
www.akella.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Константин Говорун — главный редактор
Наталья Одинцова — зам. главного редактора
Илья Ченцов — старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов — редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин — выпускающий редактор
Вера Серпова — редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин — редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский — редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева — лит редактор/корректор
Хайди Кемпс — корреспондент в США
Юлия Минаева — редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько — редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков — редактор раздела «железо»
Евгений Попов — инженер тестовой лаборатории

DVD
Виктор Бардовский — выпускающий редактор
Александр Устинов — заместитель начальника отдела
Денис Никишин — старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский — режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок — редактор

ART
Алик Вайнер — арт-директор
Аня Старостина — дизайнер
Олеся Дмитриева — дизайнер
Динара Шаймарданова — верстальщик
Сергей Цилюрик — бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ
Ирина Потапенко — менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин — руководитель проекта
Алексей Бутрин — главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов — веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Паша Романовский — руководитель отдела
Лидия Стрекнева — директор корпоративного отдела
Евгения Горячева — менеджер
Ольга Емельянцева — менеджер
Оксана Алехина — менеджер
Александр Белов — менеджер
Максим Соболев — менеджер
Марья Алексеева — трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ
Андрей Степанов — оптовое распространение
Марина Гончарова — подписка
Татьяна Кошелева — региональное розничное распространение
Телефон/факс: (495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ
Марина Нахалова — менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов — генеральный директор
Давид Шостак — управляющий директор
Паша Романовский — директор по развитию
Михаил Степанов — директор по персоналу
Анастасия Леонова — финансовый директор
Дмитрий Плющев — руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский — редакционный директор
Дмитрий Донской — основатель журнала

PUBLISHER
Dmitry Pluschev — publisher
Dmitri Agarunov — director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

Слово редактора

Ноябрь 2008 #21(270)





НА ОБЛОЖКЕ
Bayonetta

ДИЗАЙН ГЕРОИНИ
Platinum Games

Главное событие октября – выставка Tokyo Game Show 2008 – преподнесло немало сюрпризов. Если на E3 доминировали прогрессивно-казуально-инновационные настроения в духе «сейчас мы одним кавалерийским наскоком окучим миллионы девочек, а геймеры пусть сосут лапу», то на TGS реакционно настроенные разработчики нанесли ответный удар. Главный тренд выставки – разнообразие стилей, жанров, платформ; ни у одного класса игр не было заметного количественного преимущества.

Очереди на TGS стояли к трем стендам – Microsoft, Square Enix и Capcom. На первом народу давали две традиционные консольные RPG – это The Last Remnant и Star Ocean 4. Обе – «почти эксклюзивы» для Xbox 360, обе разрабатываются Square Enix, обе рассчитаны на увлеченных геймеров, помнящих о золотом веке RPG на PlayStation. Второй стенд завлекал римейком Chrono Trigger, двумя новыми Kingdom Hearts и сиквелом Valkyrie Profile. Наконец, у Capcom геймеры сходили с ума по Monster Hunter и Resident Evil 5. Новые классические RPG от Sega – Shining Force Gear и Seventh Dragon, никогда не надоедающий Street Fighter IV, четвертая часть Tenchu, великолепный боевик Ninja Blade, подающий большие надежды Sonic Unleashed – вот герои Tokyo Game Show. Из всего списка только Monster Hunter посвящен социализации геймеров (да и то – с оговорками), все остальные игры поднимают на новую высоту традиционные жанры, а не пытаются упростить и принизить наше любимое развлечение до уровня американских домохозяек.

«Страна Игр» в который уже раз стала единственным российским изданием, побывавшим на Tokyo Game Show. Мы посмотрели на все заинтриговавшие нас игры, поговорили с разработчиками и издателями – от продюсера Star Ocean 4 до руководителя Sony Worldwide Studios – и даже сняли небольшой фильм о выставке. В этом номере вас ждет рассказ о самых примечательных новинках, в следующем ищите более подробный отчет, массу видео- и фотоматериалов. Что касается попавшей на обложку Bayonetta, то мы еще до Tokyo Game Show съездили в офис Platinum Games в городе Осака, посмотрели на демоверсию и выяснили все, что нам было нужно, лично у Хидеки Камии. Подробности – у Натальи Одинцовой, в теме номера.

Константин Говорун, главный редактор


N·GAGE
ПОБЕЖДАЙ
С НАСКОКА!
в игре «Bounce Boing Voyage»*
N-Gage открывает вам мир захватывающих игр,
созданных специально для мобильных устройств Nokia.
Загружайте лучшие игры от самых известных
разработчиков прямо в ваше устройство** или же через ПК,
предварительно протестировав их перед покупкой.
Станьте чемпионом среди друзей из соседнего дома
или с другого конца света!
Выходи играть!
n-gage.ru
Реклама. © Nokia, 2008. * Путешествие с отскоком.
** Загрузка игр требует передачи большого объема данных, и ваш оператор связи может взимать плату за эти услуги.

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Постеры: КЭТ: Confidential Assassination Troop и Valkyria Chronicles
Наклейка: Final Fantasy IV



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Afrika (PS3)

PlayStation 3 постепенно, но уверенно превращается в платформу с наибольшим количеством необычных игр. Фотосафари в Африку заказывали?



Viva Pinata: Trouble in Paradise (Xbox 360)

Соскучились по пиньятам? Перед вами – продолжение, в котором исправили все, что следовало исправить в первой части.

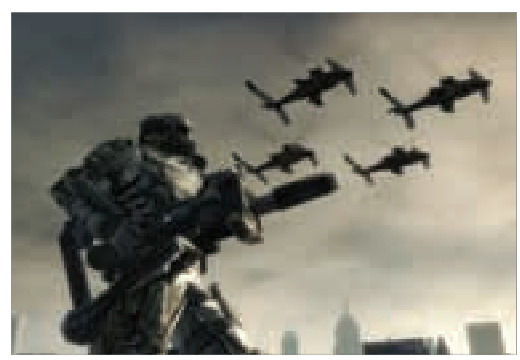
Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Call of Duty: World at War (PC, PS3, Xbox 360)

С первого взгляда, новый CoD больше напоминает всего лишь платный мод для CoD4. Однако первое впечатление обманчиво – подробности в нашем демотесте.

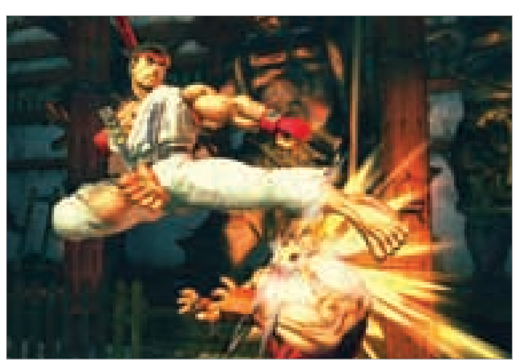


Tom Clancy's EndWar (PC, PS3, Xbox 360)

Стратегия с претензией на революционность. EndWar в первую очередь интересен нам из-за системы голосового управления. Вдоволь наоравшись в гарнитуру, мы приготовили для вас демотест.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



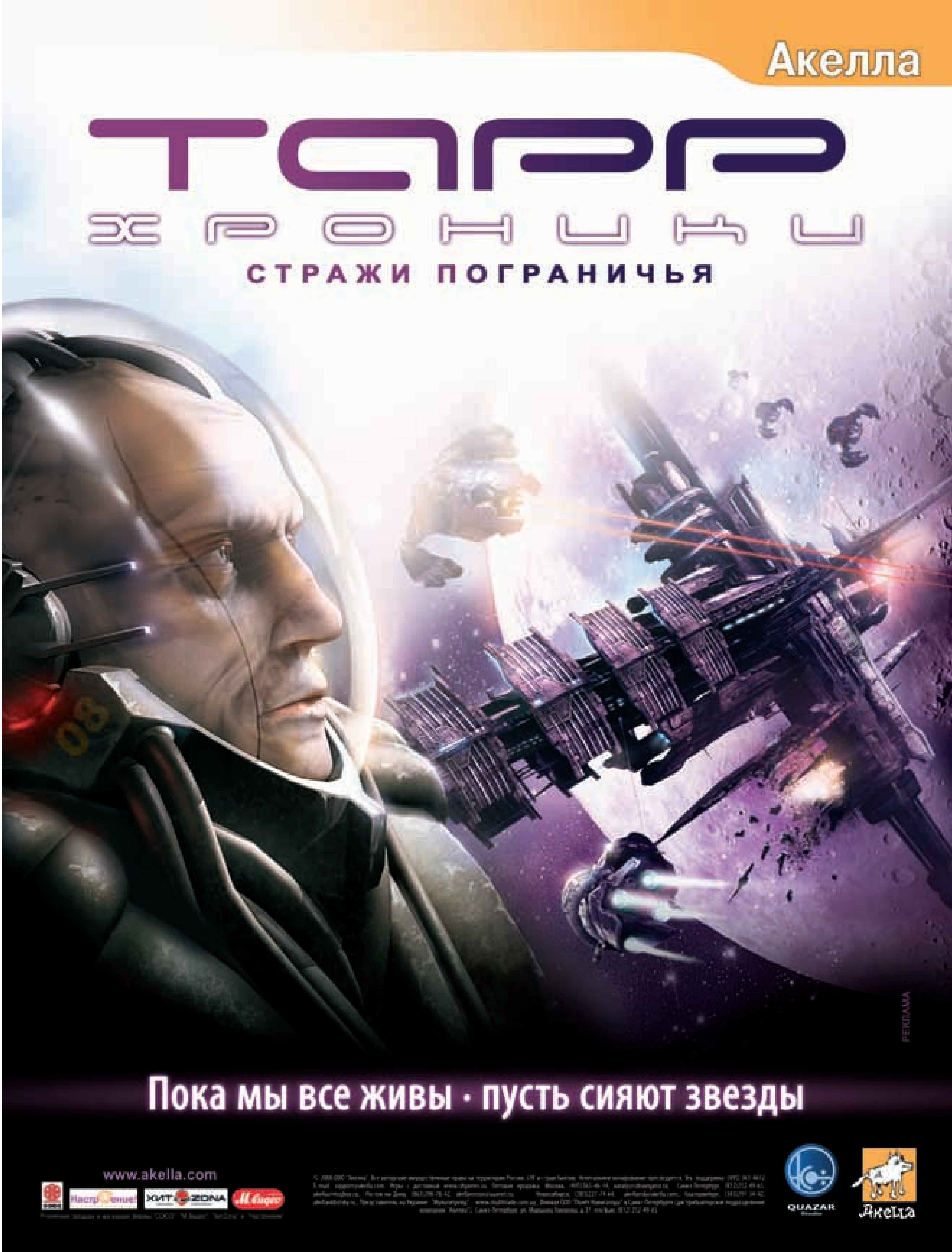
Репортаж с Capcom Party

Дисковый отдел посетил эту закрытую вечеринку и самолично опробовал пять ожидаемых игр от компании Capcom, в том числе Resident Evil 5 и Street Fighter IV.



Изучаем Left 4 Dead

Сергей Цилюрик и Игорь Сонин побывали на презентации горячо ожидаемого кооперативного зомби-шутера. Прохождение одного из уровней с комментариями наших экспертов – в данном спеце.

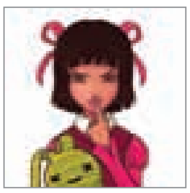


Акелла
ТАРР
ХРОНИКИ
СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
РЕКЛАМА
Пока мы все живы · пусть сияют звезды
www.akella.com
QUAZAR
Акелла

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня





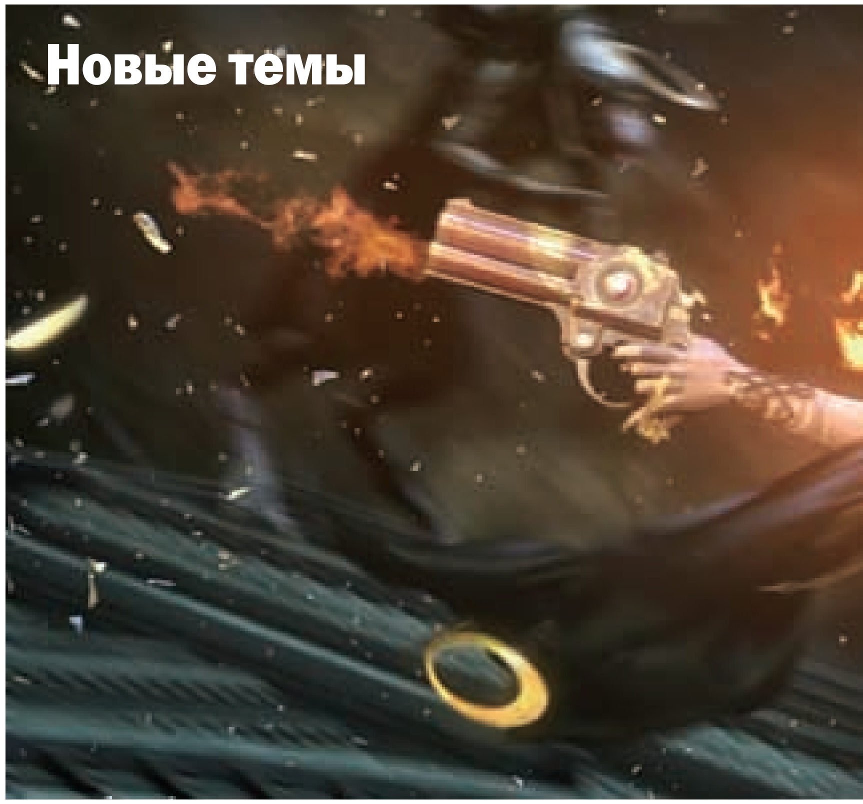
Наталья Одинцова

TGS поразила количеством находящихся в разработке RPG: японские студии не забыли ни одну консоль. Разве что для DS наобещали выпустить куда больше новинок, чем для PSP: одна только Sega припасла и вторую Shiren DS, и Infinite Space, и 7th Dragon, и Phantasy Star Zero. Поэтому в следующем номере вас непременно будет ждать материал о тех ролевых играх, которыми творцы из Страны восходящего солнца намереваются порадовать соотечественников (а заодно и нас с вами) в конце нынешнего, а также в грядущем году.

Издательство Marvelous анонсировало продолжение No More Heroes; как сообщил Гоити Суда, главный идеолог приключений Трэвиса, ему не захотелось расставаться с полюбившимся персонажем. «Кроме того, вы столько копий NMH раскупили, что мы решили сделать вам подарок в виде сиквела!» – поведал Суда на презентации. В этот раз Трэвис горит желанием отомстить. Кому – не рассказали.

Студия Суды, Grasshopper, параллельно корпит над неким неназванным экшном. Издателем выступит EA. Новинку на TGS не показывали – видимо, рано пока. Но уже известно, что Grasshopper лицензировала Unreal Engine 3 и именно этот движок использует для своего детища. Проект примечателен тем, что его продюсированием занимается Синдзи Миками, прославившийся благодаря сериалу Resident Evil и первому выпуску Devil May Cry. Не терпится сравнить эту игру с Bayonetta, которую также делают те, кто приложил руку к похождениям Данте.

Новые темы



Новости

В разработке

Смотрите также



Новости на DVD
Самые важные новости двух недель в видеоподкасте с Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



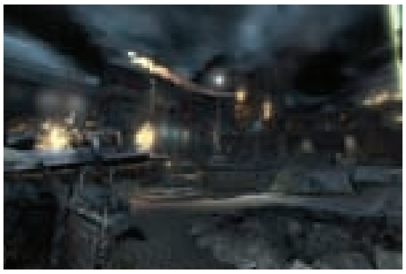
Bayonetta
Новый многообещающий экшн от Хидеки Камии – автора первой Devil May Cry и Viewtiful Joe. Смотрим игру и беседуем с создателем.
Читайте на странице 18



Left 4 Dead
Сергей Цилюрик и Игорь Сонин побывали на презентации ожидаемого кооперативного зомби-шутера. Прохождение одного из уровней с комментариями наших экспертов – в данном спеце.
Смотрите на DVD



This is Vegas
На московском Midway Gamers Day мы встретились с продюсером игры Аланом Патмором и теперь знаем, почему он решил сделать игру про Вегас.
Читайте на странице 44



Wolfenstein
Легендарный сериал возвращается, но сможет ли он снова завоевать сердца игроков?
Читайте на странице 26



Tokyo Game Show 2008: самые примечательные игры
Наши корреспонденты рассказывают о самых интересных играх выставки.
Читайте на странице 34



Mortal Kombat vs. DC Universe
Глава разработчиков Эд Бун и продюсер Ганс Ло отвечают на каверзные вопросы корреспондента «СИ»
Читайте на странице 46

Новости

Самые важные события игрового мира

Мультимедийные возможности DS

В начале октября Nintendo представила миру обновленную модель «карманной» консоли DS – DSi. От предшественниц эту версию будут отличать более крупные экраны (теперь размер диагонали составит 3.25 дюйма против 3 дюймов DS Lite) и повышенная компактность. DSi на 12% тоньше, чем все та же DS Lite – в основном потому, что из нее убрали слот под картриджи для GBA. Кроме того, преображенную приставку снабдят двумя камерами: внешней и внутренней (0.3 мегапикселя), слотом для SD-карт, музыкальным плеером (только для файлов формата AAC, об MP3 речь не идет), встроенной флэш-памятью (объем не уточняется) и встроенным интернет-броузером. Заодно начнет работу служба Nintendo DS Shop: в виртуальном магазине пользователям предложат скачивать игры как бесплатно, так и за условные единицы – Nintendo Points, причем товаров дороже 800 NP ($8) в ассортименте не окажется. Вплоть до марта 2010 года при покупке DSi можно будет получить подарок – 1000 NP. В японских магазинах DSi появится уже в начале ноября и обойдется всем желающим в 18900 йен (~$179). Выбирать сперва предстоит из двух расцветок: белой и черной.

Запуск DSi в Штатах, как подтвердил президент американского отделения Nintendo, Реджи Физ-Эме, состоится, когда на дворе будет 2009 год. Причем в январе или феврале приставку ждать рановато – лучше ориентироваться на апрель-май.

Через несколько дней после анонса представители Nintendo уточнили: в DSi включат региональную защиту, поскольку компания собирается предоставлять некие сетевые услуги специально для каждой территории. Кроме того, в DSi предусмотрен модуль родительского контроля, «а в каждом регионе сроки совершеннолетия разные». «Территориально-зависимым» будет лишь тот «софт», который заточен специально под новую консоль, – существующие программы для DS останутся доступными для всех. Интересно, что в заявлении Nintendo используется именно слово «программы», а не «игры», и пока неясно, подрежет ли зональная защита крылья тем, кто любит импортировать японские и американские новинки.

Камеры, плеер и онлайновые возможности намекают, что Nintendo нацелилась на аудиторию PSP или, скажем, iPhone – всего-то осталось подружить DSi со Skype. Но президент Nintendo Сатору Ивата уверяет, что это вовсе не так, хотя аргументов в пользу данного утверждения не приводит. Например, он говорит: «Мы хотели, чтобы пользователи не расставались с консолью. Намеревались создать такой продукт, который бы органично вписался в их повседневную жизнь». А ведь от «не расставаться» до «забыть дома гаджеты от конкурирующих фирм», можно сказать, один шаг.









КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Бытует мнение, что рынок уже настолько насыщен карманными консолями от Nintendo, что продавать их дальше уже просто некому. DS прикупил себе каждый, кто этого хотел. Оттого-то, мол, существенно снизилась динамика продаж и оттого же компания запускает новую модель (вспомним, что все аппараты семейства Game Boy также выбрасывались на рынок трижды).


Акелла
Московский
ВОДИЛА
Кто заказывал такси
на дубровку?..
РЕКЛАМА
www.akella.com
Акella
СОЮЗ
Настроение!
ЖИТ ZONA
М.видео

Продажи консолей

PS3 15.90 млн | Xbox 360 21.44 млн | Wii 33.41 млн | PSP 38.96 млн | DS 82.34 млн

Sony не испугать кризисом

Президент компании Sony Каз Хираи заявил, что цена на PlayStation 3 не упадет под Рождество и консоль останется самой дорогой на рынке. Глобальный экономический кризис его не пугает. Хираи уверен, что, во-первых, стоимость PS3 и так «достаточно низкая для столь привлекательного продукта». А во-вторых, он не сомневается: предлагая пользователям интересные и увлекательные игры, издатели смогут пережить тяжелые времена куда легче, чем представители других отраслей.

Прощай, RF Online

Компания Codemasters приняла решение закрыть сервера RF Online в Европе и Штатах. Как объяснили представители издательства, срок действия контракта на распространение игры в указанных регионах истекает. Хотя Codemasters несколько недель обсуждала с CCR, корейскими разработчиками RF Online, условия продления соглашения, передоговориться сторонам так и не удалось. Приобрести внутриигровую валюту или завести новый аккаунт нельзя уже с октября, а сервера окончательно закроют 10 ноября.



Halo 4 не будет

Представители Bungie заявили, что, завершив свежеанонсированную Halo 3 Recon – «расширенную» версию Halo 3 – к трилогии больше не вернутся. Как заявил Брайан Жаррар (Brian Jarrard), глава PR-отдела Bungie, студия по-прежнему будет радовать поклонников Halo: выпускать новые наборы карт, проводить акции вроде «выходных двойной экспы» (Double XP Weekends), а вот разработчики переключатся на другие проекты. Часть из них, предполагает Жаррар, присоединится к командам двух необъявленных игр, над которыми сейчас корпят в Bungie. По слухам, одна из них – полностью оригинальный проект, а вторая имеет отношение к вселенной Halo, но при этом не является FPS.

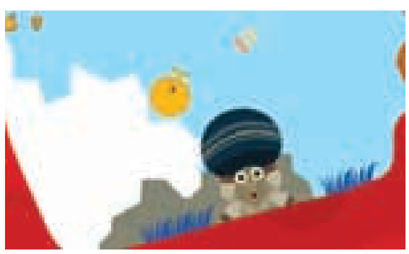
PSP с прямым доступом к PlayStation Store

Опередив Nintendo на несколько недель, Sony в середине октября выпустила в Японии усовершенствованную модель PSP (PSP 3000) с улучшенным LCD-экраном и встроенным микрофоном, а заодно ввела в строй несколько служб. Отныне потомкам самураев не придется использовать PS3 или PC, чтобы разжиться в PlayStation Store новинками для портативной консоли: хватит и одной PSP (уточним: любой модели, а не только трехтысячной). Главное – установить прошивку 5.00, которая отвечает за общение с магазином.

Кроме того, игры, которые Sony разрабатывает самолично, – вроде Patapon 2 и LocoRoco 2 – также разрешат скачивать (разумеется, за деньги), хотя UMD-варианты с полок не исчезнут.

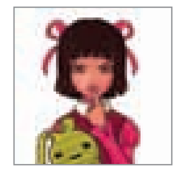
Зено Колако (Zeno Colaco), вице-президент Sony по связям с издательствами и разработчиками, заявил, что новые сервисы – вкупе с улучшенными возможностями PSP 3000 – сделают платформу еще более привлекательной для геймдизайнеров. «Если компании хотят выпустить внушительный, дорогостоящий проект, к их услугам стандартная модель распространения. Но если им по душе игры попроще или же просто требуется предоставить пользователям дополнительный контент, то и это удастся осуществить. Нынешние геймеры очень ценят кастомизацию, так что мы хотим предоставить разработчикам все средства и все способы распространения для подобных опций». Колако подтвердил, что часть прибыли от виртуальных продаж будет уходить Sony, но уточнил: цену продукта определяет издатель. Как он считает, предложение в первую очередь заинтересует авторов «проектов, рассчитанных на женскую аудиторию, пазлов и вообще менее хардкорных игр».

Когда аналогичные службы войдут в строй в Европе и Штатах, пока неизвестно. Дата европейского релиза PSP 3000 также еще не объявлена.

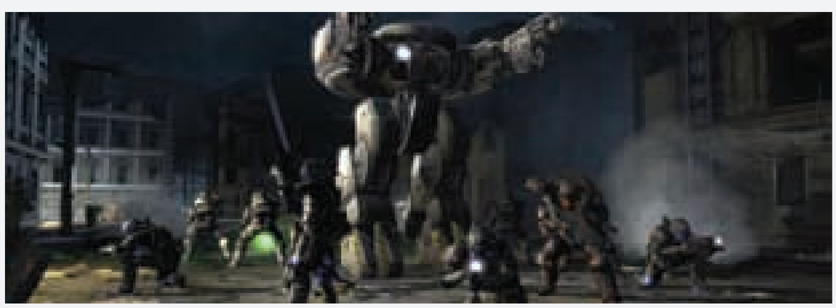




КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Чтобы всерьез заинтересовать геймдизайнеров новым сервисом, не хватает главного: требований к разработкам и рассказа о том, как будет производиться отбор. Интересно посмотреть, как будет выглядеть ассортимент PlayStation Store через полгода-год: превысит ли число скачиваемых игр от самой Sony количество сторонних проектов.



Tiberium сходит со сцены

Electronic Arts отменила разработку шутера от первого лица Tiberium. По замыслу, события в нем разворачивались во вселенной Command & Conquer. Как заявил представитель компании Майк Верду (Mike Verdu), игра не соответствовала стандартам качества, и в EA решили не спасать неудачный проект. Пожалуй, это и впрямь лучше, чем повторить бесславную судьбу Command & Conquer: Renegade. Тем не менее, в Сети тут же начали поговаривать, что в издательстве не все ладно. Разработка Tiberium велась более года и, несомненно, влетела EA в копеечку. Что же, выходит, то ли мастерство геймдизайнеров подвело, то ли еще на стадии планирования были допущены роковые просчеты? Для ответа на этот вопрос слово взял Джон Ричительло, главный рулевой EA: «Какая-то извращенная, странная, вывернутая наизнанку логика у тех, кто утверждает, что решение закрыть не соответствующий нашим стандартам качества проект – свидетельство неурядиц внутри издательства. Если что-то не оправдывает ожидания, то найти выход из этой ситуации можно по-разному – вложить больше денег, больше человекочасов, изменить концепцию или попросту отменить релиз. Если вам важно качество, вы выбираете один из этих путей». Он добавил, что EA всегда будет закрывать один или два проекта в год: «Подавать гостям каждое приготовленное блюдо, даже если оно пригорело, – признак пренебрежения качеством. У U2 есть прекрасные альбомы, Стивен Спилберг снимает отличные фильмы. Это не значит, что у них не было своих «Тибериумов».

КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Эх, а мы ему даже обложку посвятили. Впрочем, еще в начале года было несколько проектов помельче, которые, как говорится, не дожили до зимы. Помните «симулятор паркура» Totems? Не помните, небось, а теперь уж и вспоминать не о чем. А онлайновый футбол Soccer Fury от NCsoft отменили, когда у нас уже была готова к печати статья. Жуть! Хотя с другой стороны, прав Ричительло – не вчера такие закрытия начались, и сами по себе ничего страшного не означают. Вот Blizzard отменила квест по Warcraft еще в девяностые, однако до сих пор никуда не сдулась.


PT BOATS
МОРСКОЙ ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
МОРСКОЙ ОХОТНИК
Курс на победу!
www.pt-boats-net
www.akella.com
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
СОЮЗ
Акелла
РЕКЛАМА

Цифры и факты

Релиз LittleBigPlanet
был отложен из-за песни, где цитируется Коран.

Внешний привод Blu-ray
по слухам таки будет выпущен для Xbox 360.

$10 млн
вложила Ubisoft в рекламу Shaun White Snowboarding.

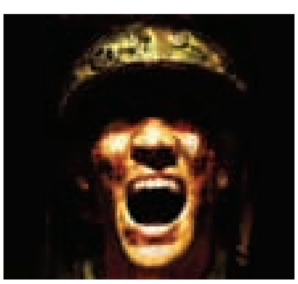
1000 копий
составляет разрыв между Xbox 360 и PS3 в Японии.

Сенсорные Триады

Grand Theft Auto: Chinatown Wars для DS будет выдержана в лучших традициях GTA для PC и консолей, но, несомненно, порадует игроков заданиями с использованием сенсорного экрана. Например, нам предстоит взламывать автомобиль, выбивать лобовое стекло в тонущей машине и даже рисовать стилусом татуировки «братанам».

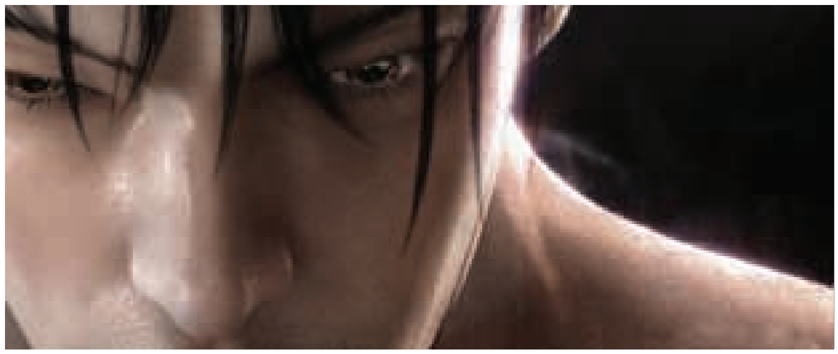
Повторная командировка во Вьетнам

Eidos вовсю трудится над Shellshock 2: Blood Trails (PS3, Xbox 360, PC), «жестоким психологическом шутером от первого лица». Некий секретный груз потерялся в джунглях Вьетнама во время войны 1965-75 годов. На розыски командируют отряд специального назначения, но в джунглях творится какая-то чертовщина: солдаты подразделения пропадают один за другим без следа. Спустя месяц один из них возвращается сумасшедшим. Чем бы ни было то, что разрушило психику несчастного, оно преследовало его до самого дома, и теперь нам предстоит остановить неизвестную угрозу. Американцы опробуют новую Shellshock уже 2 декабря, дата европейского релиза не уточняется.



День чистки в Midway

Издательство Midway решило прекратить разработку неназванных проектов по лицензиям и договорилось с правообладателями об отказе от дальнейшего использования принадлежащей им интеллектуальной собственности. Как сообщили представители компании, в Midway собираются расстаться с «недостаточно хорошо показавшими себя играми». Они уточнили, что соглашения с DC Comics и TNA Impact по-прежнему в силе, так что за судьбу новой Mortal Kombat опасаться не стоит.

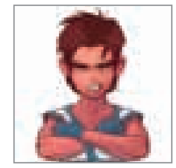


Microsoft наступает на пятки Sony

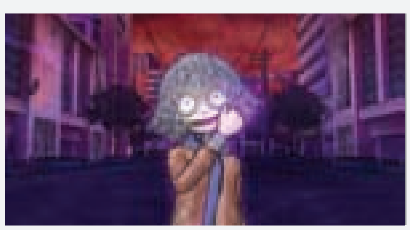
Уже пятую неделю Xbox 360 опережает PS3 по продажам в Японии, а отношения Microsoft с разработчиками из Страны восходящего солнца становятся все теплее. На TGS поклонники RPG выстраивались в очереди к стенду корпорации: здесь демонстрировали Star Ocean 4 и Last Remnant. А Namco Bandai подтвердила, что Tekken 6 – представительница сериала, традиционно ассоциировавшегося с консолями от Sony, – выйдет в первую очередь на Xbox 360. Неудивительно, что Аарон Гринберг, отвечающий в Microsoft за продвижение приставки, ликует: в недавнем подкасте он заявил, что независимые издательства в массовом порядке спешат поддержать Xbox 360. «Мы – та платформа, которую они избирают, чтобы донести свою продукцию до игроков во всем мире и таким образом расширить круг пользователей», – утверждал Гринберг.

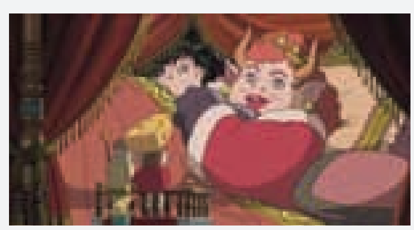
Тем не менее, в Sony не видят повода для беспокойства: Роб Дайер (Rob Dyer) заявил, что в нынешнем финансовом году на консоли от Sony выйдет свыше 350 игр, «включая эксклюзивы от наших партнеров». Он также сообщил: «Мы – единственная компания, которая предлагает продукцию самого высочайшего качества от независимых издательств во всех трех ключевых регионах. Это хорошее свидетельство наших долгих и прочных взаимоотношений с мировым сообществом разработчиков». Успех PS3, по его мнению, тесно связан с форматом Blu-ray: «Объем Blu-ray в пять раз превышает объем дисков для Xbox 360. С такими ресурсами разработчики могут достичь новых высот – и в творческом плане, и в плане визуальной подачи игр, ни одна другая современная платформа ничего подобного не обеспечивает».

КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



Уже не раз говорено аналитиками рынка о том, что сегодня так называемые «эксклюзивы» той или иной консоли гарантированы только в одном случае – если они разрабатываются на деньги самого платформодержателя силами его личной студии. Мол, все остальное – маркетинговое самоубийство в век непомерно раздутых производственных бюджетов, которые нужно как-то отбивать. Да и «родные» эксклюзивы – штука условная: Microsoft старается усидеть на двух стульях, через раз портируя успешные Xbox-хиты на ПК, а Sony вкладывается в проекты, которые отчего-то не вывозит за пределы Японии (обзор одной такой игры читайте в этом номере). А независимые издатели один за одним пускаются во все тяжкие.





Пять новых игр от «Пятерочки»

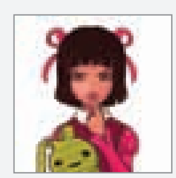
Студия Level-5 анонсировала сразу пять новых игр: две для PSP и три для DS.

Для карманной системы от Sony готовится RPG-«ужастик» Ushiro. Название переводится примерно как «возвращение» (Back) и совпадает с фамилией главного героя. Кстати, он – синигами, японский бог смерти (помните аниме Bleach?). Нам предстоит его руками творить добрые дела: отговаривать людей от самоубийств, преступлений и прочих нехороших поступков. Если потребуется, синигами вселится в тело рядового обывателя и будет действовать от его лица. Не обойдется без схваток со злом – точнее, с демоном Формой (Form). Также владельцы PSP получат Danboru Senki («Войны в коробке» или же, в переводе на английский, Box War Machine). Игроку предлагается сконструировать миниатюрного робота и отправить его биться с поделками других персонажей. Эдакий клуб робомоделизма, завернутый в упаковку RPG.

На DS же появится, во-первых, продолжение Inazuma Eleven и, во-вторых, совместный проект со знаменитой аниме-студией Ghibli – Ni no Kuni: The Another World. В последней нашим альтер эго станет тринадцатилетний мальчик. Мама паренька погибла по его вине, но благодаря фее он получает шанс исправить содеянное, отправившись в мир Ni no Kuni, который похож на наш. Вот только время в нем идет с опозданием, а некоторые важные детали изменены. Например, королевой может стать женщина, которая в нашем мире владела небольшим магазинчиком, а королем – соседский кот. На десерт Level-5 приготовила «тренажер мозга» – Atamania.

Все пять проектов появятся в японских магазинах в следующем году.

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



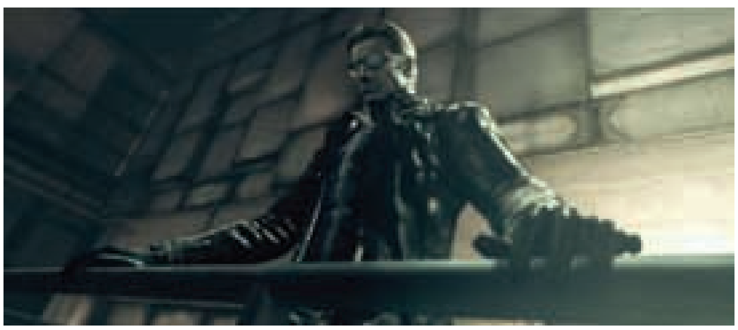
Даже обидно, что Ushiro я жду куда с большим нетерпением, чем next-gen творение Level-5, White Knight Story для PS3. На TGS «хроники белого рыцаря» презентовали с большой помпой, но пока неясно, чем новинка будет покорять помимо возможности поглазеть на гигантские рыцарские доспехи.



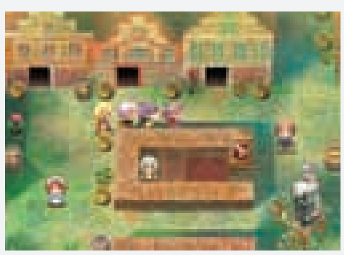
Подробности Resident Evil 5

Список персонажей Resident Evil 5 продолжает пополняться: раскрыты личности еще двоих героев. Первый, Альберт Вескер (Albert Wesker), хорошо знаком поклонникам сериала. А вот второй (точнее, вторая) – девушка по имени Экселла Джионе (Excella Gionne), родственница основателя компании TriCell Pharmaceutical. Она заведует африканским подразделением фирмы и, без сомнения, воспользуется должностью и отличным знанием вирусологии, чтобы помочь Вескеру.

Кроме того, продюсер Resident Evil 5 Дзюн Такеути (Jun Takeuchi) заявил, что настала пора расстаться с фирменными печатными машинками (они же – система сейвпойнтов). Хотя господин Такеути считает, что и сейвпойнты сами по себе неплохи, в RE5 нас встретит другая система сохранения: сплав записи на чекпойнтах и между главами.







Люди против драконов: раунд первый

На выставке TGS компания Sega не только обнародовала свежие подробности новой RPG для DS, 7th Dragon, но и продемонстрировала играбельную демоверсию. Действие 7th Dragon разворачивается в мире Эдем (Eden), который почти целиком поделили между собой семь драконов. Границы охраняют их могущественные армии. На драконьей земле растут особенные цветы, высасывающие жизненную силу из того, что окажется поблизости. Когда весь Эдем будет усеяна этими растениями, человечеству, понятное дело, придет конец. А значит, есть лишь один способ выжить, – истребить всех семерых крылатых рептилий.

Создавать героев предлагается самостоятельно, выбор навыков также отдается на откуп игроку. Пока известно о семи классах: воине, воре, маге, рыцаре, самурае, врачевателе и, ни больше ни меньше, принцессе. Состав боевого отряда – не больше четырех подопечных, причем по лабиринтам вся банда передвигается «гуськом». Сражения ведутся пофазово: сперва вы раздаете приказы, затем то же самое делает неприятель. А потом вы наблюдаете, как на верхнем экране, где постоянно обретаются противники, один за другим возникают ваши солдаты и молниеносно наносят удары. Над дизайном действующих лиц трудилась та же команда, что и в случае с Etrian Odyssey.

В Японии 7th Dragon выйдет во втором квартале 2009 года, о планах насчет европейского и американского релизов известий еще нет.

Цифры и факты

194 тыс. посетителей
посетили Tokyo Game Show 2008.

40 тыс. гостей
по слухам, ждет новая E3.

750 тыс. пользователей
зарегистрировались в Warhammer Online.

8 новых «бандлов» Xbox 360
смогут купить европейцы под Рождество.

«Пиратство убивает PC»
По словам креативного директора студии Ubisoft Shanghai Мишеля де Платера (Michael de Plater), стратегия Tom Clancy's EndWar наверняка бы вышла на PC в один день с версиями для PS3 и Xbox 360, если бы не высокий уровень пиратства. «Сейчас, если вы выпускаете PC-вариант игры, вы, в сущности, даете людям возможность скачивать ее бесплатно. Пиратство убивает PC», – заявил господин Платер. Тем не менее, не исключено, что в будущем EndWar на персональных компьютерах все-таки появится.



Граф Дракула снова воскреснет.
На Tokyo Game Show 2008 Кодзи Игараси (Koji Igarashi) объявил о разработке новой Castlevania для PS3 и Xbox 360. Известно, что главным ее героем будет Алукард, сын Дракулы. А вот о дате релиза, боевой системе и прочих интересных подробностях создатели пока не распространяются.

Башня, которая построила сама себя
Tecmo анонсировала научно-фантастический шутер от третьего лица Quantum Theory, который будет выдержан в мрачных тонах. Два главных героя, Сид (Sid) с огромной пушкой и Филена (Filena) с мечом-ружьем, взбираются на вершину цитадели Tower of Light. Сид – чтобы ее уничтожить, а Филена – чтобы встретить отца, который сидит на вершине башни. Кстати, цитадель не так проста. Она состоит из живой материи, построила себя сама (мечта любого прораба) и постоянно мутирует. Quantum Theory выйдет на PS3 в следующем году.



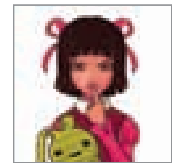


Halo без Мастера Чифа

На прошедшей в октябре Tokyo Game Show был анонсирован шутер от первого лица Halo 3: Recon. Перед выставкой, как по заказу, примерно в одно и то же время произошло несколько связанных с Halo событий. Microsoft прекратила разработку онлайновой игры, действие которой происходит во вселенной Halo. Выяснилось, что когда Halo Wars будет закончена, студию-создательницу Ensemble закроют. Для работы над «проектами, использующими мир Halo» (так гласил официальный пресс-релиз), привлекли Райана Пэйтона, помощника продюсера MGS4.

Как бы там ни было, Recon согласно Microsoft – «самостоятельное дополнение», которое в качестве основы использует Halo 3. Его главные особенности: новая однопользовательская кампания (предусмотрен кооперативный режим прохождения для четырех участников), пополнившийся список мультиплеерных карт и свежие ачивменты. Взамен Мастера Чифа геймерам предстоит опекать бойца ODST (Orbital Shock Trooper, они же Helljumpers). В рекламном трейлере действие происходит в городе New Mombasa (сцена захвата New Mombasa позаимствована из финала Halo 2), но выйдет ли оно за его пределы – неизвестно. По хронологии Recon – приквел к третьей части. На прилавках же новинка появится осенью 2009 года.

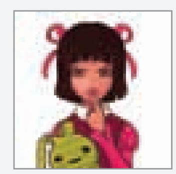
КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Буквально за несколько часов до сдачи номера пришло известие: Брайан Жаррард из Bungie объявил, что параллельно с Recon студия трудится над неанонсированным проектом, причем не связана обязательством выпустить его исключительно для консолей от Microsoft.



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

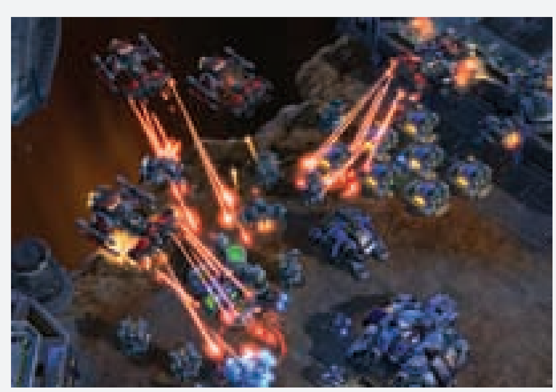


Молодцы, три раза продадут одну и ту же игру! Впрочем, этого мнения придерживаются не все. Кто-то считает, что компания, напротив, поступила очень честно, сразу же рассказав, какие add-on'ы ждут геймеров, и верит обещаниям насчет «самостоятельных продуктов».

StarCraft II троится на глазах

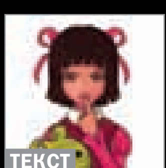
Как выяснилось, StarCraft II – это не одна игра, а трилогия. Первая часть кибернетического триптиха будет озаглавлена Wings of Liberty, и основное внимание в ней уделят Терранам. Heart of the Swarm выйдет второй и расскажет о Зергах, а уж Legacy of the Void, последняя по порядку, будет повествовать о Протосах. Как сказал исполнительный вице-призедент Blizzard Роб Пардо (Rob Pardo), вторая и третья главы, возможно, выйдут в форме дополнения к первой, но он и его команда хотят, чтобы все издания воспринимались как самостоятельные продукты.





Bayonetta
ВЕДЬМИНСКИЕ ЧАРЫ

Кто-то считает, что Bayonetta - клон Devil May Cry, а ее создатель просто разучился делать экшны. Кто-то считает, что героиня игры ведет себя чересчур вызывающе. «СИ» отправляется к разработчикам, чтобы узнать: что, как и почему.



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
http://www.sega.com/platinumgames/bayonetta/
Страна происхождения:
Япония

Хидеки Камия, автор первой Devil May Cry и Viewtiful Joe, снова взялся за экшны! Одного этого известия хватило, чтобы я немедленно начала рваться в гости к Platinum Games: взглянуть на Bayonetta и поподробнее расспросить Камию о его детище. Совместить поездку с июньскими визитами в Capcom и SNK не вышло: разработчики усиленно готовились к E3. Как раз на лос-анджелесской выставке я и оказалась впервые лицом к лицу с «ведьмой, которая сражается с ангелами» (так в пресс-релизе Bayonetta охарактеризовали главную героиню). Под руководством продюсера Юске Хасимото высокая, затянутая в черный облегающий костюм брюнетка лихо расправлялась с полчищами противников, двигаясь при этом, точно заправская стриптизерша. Взмах ногой – и в очередную жертву летит десяток пуль из пистолета, притороченного к сапогу. Плавное движение бедром – из ниоткуда возникает портал и в лицо зазевавшемуся противнику впечатывается гигантская туфелька на шпильке. Еще одно покачивание бедром, картинный прыжок… «Да это же беспардонный фансервис! А пейзаж-то, пейзаж из DMC4 передрали!» - вертелось у меня на языке. Но в то же время сцены битв завораживали – в нарочитой сексуальности героини и впрямь было что-то ведьминское, порочное и одновременно невероятно стильное.

Затем последовали смелые обещания Камии насчет «экшна, не похожего на все остальные» и его же заверения, что на E3 демонстрировался «самый скучный отрывок из игры». Повторно новинку показали на Games Convention в Лейпциге. Свежий уровень завораживал - на этот раз арена непрерывно менялась во время боя. Гигантские обломки какого-то здания – по виду башни с часами – стремительно падали вниз, в бездонную и бескрайнюю пропасть. А по обломкам, увертываясь от монстров с ангельскими лицами, будто порхали две ведьмы-воительницы: уже знакомая брюнетка Байонетта и ее безымянная напарница в красном. И как тут не вспомнить DMC4 – точнее, уровень с колоссом. Дело там также происходит в воздухе, и хотя персонаж залихватски скачет с одной платформы на другую, сорваться вниз он попросту не в состоянии. В Bayonetta, правда, и спецэффектами щедро все действо сдобрили, и из обломков самый настоящий метеоритный дождь устроили. Вот только самолично почувствовать различия в геймплее так и не дали: контроллер никому из зрителей не доверили.

Даже когда в начале октября, накануне Tokyo Game Show я примчалась в Осаку, по приглашению от издательства Sega, в Platinum Games все еще не были готовы причастить журналистов к «истинному 3D-экшну» (опять же, по словам руководителя проекта). Так что Bayonetta до сих пор во многом – проект-обещание, настолько похожий на уже существующие игры, что сложно поверить как в его оригинальность, так и в то, что Камия не перенял манеру Питера Молине сулить геймерам молочные реки и кисельные берега. Но тем не менее, как я успела убедиться в этой поездке, свое лицо у Bayonetta уже есть - даже если не всегда легко определить, нравится ли оно, или же, наоборот отталкивает.

Агрессивная красота

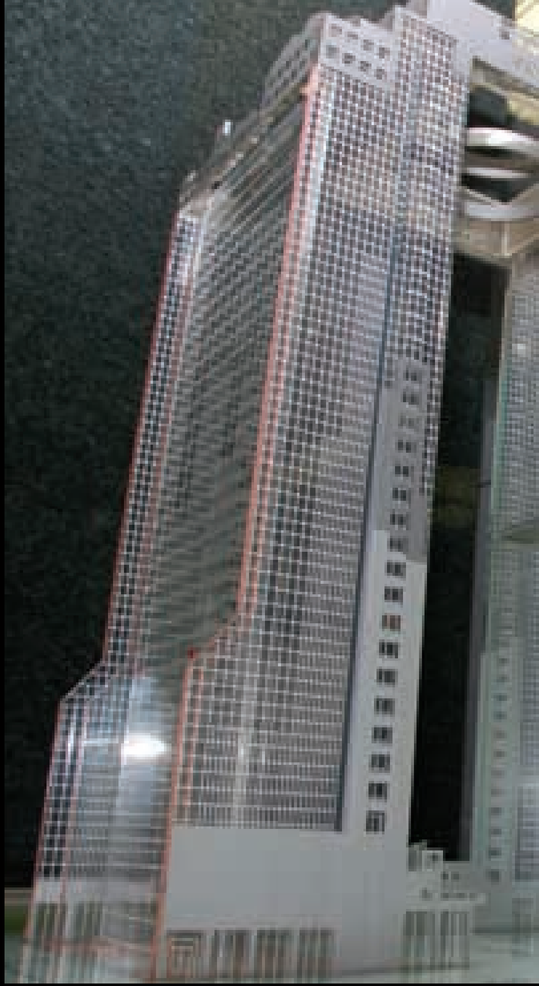
Рассказ о любой другой игре хочется начать с уточнения насчет жанровой принадлежности, но в случае с Bayonetta сперва рассказываешь о героине, и уже потом спохватываешься – да, речь идет именно об экшне от третьего лица. Неправдоподобно длинноногая ведьма выглядит неестественно на всех рисунках, где она запечатлена. В рекламных видеороликах для нее выбирают не просто провокационные, а и вовсе граничащие с непристойными ракурсы. Ходить она физически не в состоянии – умеет лишь ступать, будто фотомодель на подиуме, рисуясь на каждом шагу. «Очки делают ее похожей на библиотекаршу, - жалуются знакомые европейские журналисты. – А нам втолковывают, что героиня, по задумке, просто-таки излучает сексуальность! О какой сексуальности может идти речь с такими очками? Ладно бы она носила их ради того, чтобы снимать!» Привлекательность Байонетты, как и очарование Глории из DMC4 главным образом раскрывается в боевых сценах. Там она - в своей стихии, там







По словам разработчиков, враги роняют недолговечное оружие, которое рассыплется на части после десятка битв, но, тем не менее, Байонетта вольна подобрать трофеи и сразу же ими воспользоваться.





Ходят упорные слухи, что костюм Байонетты будет таять на глазах не только во время вызова драконов и гигантских туфель, но и когда героиня ослаблена, однако сами создатели их окончательно не подтверждают. Впрочем, с них станется предусмотреть такую «фишку».

АРЕНЫ НЕ ОСТАНУТСЯ НЕПОДВИЖНЫМИ, И ГЕРОИНЕ (А ВМЕСТЕ С НЕЙ И ГЕЙМЕРАМ) ПРЕДСТОИТ ВСЕ ВРЕМЯ ПРИСПОСАБЛИВАТЬСЯ К ИЗМЕНЯЮЩИМСЯ УСЛОВИЯМ.



Те «саммоны», которые нам показывают сейчас, – лишь вершина айсберга, в финальной версии «лохматых»помощников Байонетты станет гораздо больше.

ее стриптизерские кульбиты выглядят грациозными движениями хищного зверя. Там не выглядят вульгарными даже сцены «раздевания», ведь костюм ведьмы выполнен вовсе не из кожи или латекса, как можно подумать, а из ее собственных волос. Вызывая в битве гигантскую туфельку или, скажем, дракона, она мастерит нужный объект из все того же каскада черных кудрей. На одежду «материала» уже не остается и, соответственно, дама предстает перед игроком в чем мать родила. Разумеется, целомудренно прикрываясь остатками прически – эдакими локонами-лентами.

«Как так вышло, что у Байонетты грудь не поспорит по размерам с бюстами барышень из Soul Calibur 4?» - спрашиваю я у Камии во время интервью. Жду ответа в духе «знаете, мы посмотрели, какие женские персонажи сейчас популярны, и решили, что сможем выделиться, если у нашей ведьмы «достоинства» не будут соревноваться по размерам с головой». Но пока Юске Хасимото, сидящий рядом, еле сдерживает улыбку, Камия с серьезной миной отвечает: «Главное - не размер. Главное – форма». Его, кажется, забавляет, что журналисты упорно выпытывают, чем руководствовалась команда, наделяя Байонетту теми или иными чертами, – как будто не желают верить, что все в ее облике подчинено одному критерию. Ведьма должна быть подчеркнуто сексапильной: «соблазнительность» - такой же лейтмотив персонажа, как «крутость» у Данте. Но только сам Камия решает, что сексуально, а что – нет. Неудивительно, что кто-то не разделяет его страсть к телескопически длинным ногам или очкам в черной оправе. Интересней другое: сумеет ли мэтр влюбить в свою личную фантазию всех остальных, окажется ли геймплей настолько хорош, чтобы Байонетту в движении хотелось видеть вновь и вновь.

Экшн самой высокой пробы

«Со времен оригинальной Devil May Cry не выходило таких экшнов, которые бы продвинули жанр вперед», - утверждает Хидеки Камия. При этом он считает, что заимствование особенностей других жанров не способствует прогрессу. Bayonetta, по его замыслу, будет лишена балласта в виде адвенчурных элементов, и сцен вроде той, что показывалась на GC, окажется предостаточно. Арены не останутся неподвижными, и героине (а вместе с ней и геймерам) предстоит постоянно приспосабливаться к изменяющимся условиям. Во время визита нам продемонстрировали один из таких уровней. Преследуя Байонетту, босс «среднего пошиба» (mid-level boss) разрушил мост, по которому та бежала, и попытался сперва стряхнуть ведьму с летящих в воздухе обломков, а затем догнать уже на земле. Пока неясно, насколько легко освоиться в такой ситуации и как свободно может передвигаться Байонетта: скажем, заскриптованы ее прыжки по обломкам или нет. Сам Камия ловко выстраивал цепочки из комбо-ударов (за полминуты число залинкованных выпадов достигло четырехсот пятидесяти пяти – и на этом счетчик не остановился!), а в сцене погони было заметно, что иногда деформированный ангел таки догоняет героиню, сшибая ее вниз во время очередного прыжка. И в то





Слева: Миниатюрная копия Umeda Sky Building – осакской достопримечательности и по совместительству делового центра, где на одном из этажей располагается офис Platinum Games.

же время, глядя на водопад спецэффектов, врагов и развевающихся волос ведьмы, начинаешь сомневаться: неужели и впрямь не предусмотрены какие-то поблажки, неужели действительно придется заучивать каждый поворот камеры, чтобы получить если не самый высший балл за прохождение, то хотя бы «отлично», неужто игрок в силах уследить за всей этой чехардой?

Петрушка и шалфей

Байонетта путешествует по миру, который существует параллельно с человеческим, но при этом простые смертные не видят ее. О присутствии незримой воительницы они узнают лишь случайно, когда она что-нибудь разрушает, – и очень пугаются открытию. Противники ходячей секс-бомбы – ангелы, больше похожие на гротескные статуи. То их наделяют птичьими головами, то лицами античных статуй, а тела – закованные в белые доспехи – причудливо искажают. Стоит ведьме нанести противнику достаточный урон, как защитный «кокон» начинает разваливаться, точно треснувшая скорлупа, и открывается истинный облик небесного воина – уродливый монстр. Уровни же носят звучные названия: Purgatorio (Чистилище), Paradiso (Рай).

Отчего на небесах заправляют чудовища, остается догадываться по подсказкам, на которые авторы пока крайне скупы. Тем не менее, в видеороликах уже показали безымянную боевую подругу героини. Наставница или соперница – кто ж ее разберет? Продемонстрировали встрепанного молодого человека, замотанного по самые уши в клетчатый плащ. Юноша рассказывает, что некое событие – какое именно, не уточнялось – произошло в тот самый день, когда умер его отец. «Вы сделали главной героиней женщину, но собираетесь ли вы окружать ее мужчинами так же, как Джеймсу Бонду в каждом кинофильме выдают по даме сердца?» - интересуюсь я у Камии. «Вы же видели парня в ролике? Сейчас рано рассказывать про его отношения с Байонеттой, но да, они друг другу не совсем чужие». Не совсем чужие – недостаточно для того, чтобы охарактеризовать заигрывания «сексуальной библиотекарши» с новым героем. Впрочем, уже известно, что у всех четырех стандартных пистолетов героини (два, напомню, крепятся на сапоги, а два она держит в руках) есть имена – Петрушка (Parsley), Шалфей (Sage), Розмарин (Rosemary) и Чабрец (Thyme). Полностью же набор именуется «Ярмарка Скарборо» (Scarborough Fair). Казалось бы, сущая бессмыслица – да не совсем. Parsley, Sage, Rosemary and Thyme – альбом дуэта Simon & Garfunkel. Перечисление трав взято из припева песни Scarborough Fair, которая открывает сборник, - переложения средневековой баллады. По сюжету мужчина (либо же женщина, если балладу исполняют дуэтом) придумывает для бывшей возлюбленной всевозможные невыполнимые задания (например, сшить батистовую рубашку без единого шва и вдобавок вообще не использовать иголку). Если она справится с ними, то займет прежнее место в его сердце. Сразу же напрашивается аналогия с Bayonetta: чем не невыполнимое задание для прежней пассии – сразиться с ангелами на небесах? Впрочем, с ведьмы станется в ответ выдать коварному ухажеру задачку не меньшей сложности («Кооператива не будет!» - сразу же предупреждают в Sega).

Ведьминский арсенал

Когда создатели рассказывают, что в Bayonetta будет не только кнопка, отвечающая за стрельбу, но также кнопки «удар ногой» и «удар рукой», на ум сразу же приходят файтинги. Особенно когда выясняется: для вызова гигантских «волосатых» помощников потребуется выбивать последовательности команд в процессе боя, и в зависимости от





Вверху: При каких условиях вспыхивает сигнал, оповещающий о возможности "фаталити", пока не ясно.

Слева: Золотые нимбы - местный аналог валюты. В обмен на них Байонетта приобретет и новые удары, и апгрейды для оружия.

противника появляется тот или иной «саммон», причем иногда он имитирует действия персонажа. Скажем, если Байонетта ранее била противника рукой, ее прическа породит великанский кулак, а если огревала ангела каблуком по уху – возникнет не менее великанская туфля. Кроме того, именно ведьма (а вовсе не ее враги, как можно было бы предположить) использует «магические пыточные приемы» (magical torture attacks). Так в творении Platinum Games именуют «фаталити», и для каждой разновидности недругов они оформлены по-своему. Еще на E3 Хасимото показал и «железную деву», в которую Байонетта вбрасывает зазевавшихся ангелов, и гигантскую гильотину. Чтобы прикончить противника таким образом, нужно очень быстро долбить по кнопкам после того, как на экране засветится соответствующий сигнал.

Заодно разрешается покупать приемы для различного оружия, и тут уже опять тянет вспомнить Devil May Cry, God of War и прочая. В качестве валюты на сей раз выступают ангельские нимбы, которые в достатке водятся у встреченных противников. Помимо стандартного набора оружия героиня без зазрения совести пользуется тем, что падает с убиенных неприятелей: мечами и даже тубами. Собственная катана у нее также имеется. В ней, как и в прочем «именном» вооружении, сокрыта душа монстра, и когда ведьма заряжает клинок для более мощной атаки, на рукояти проявляется пульсирующее сердце. Разработчики обещают, что к выходу игры арсенал заметно пополнится и мы воочию увидим, сколько интересных возможностей открывают различные комбинации оружия, ведь стандартную пару пистолетов на ногах Байонетта может заменить на что-нибудь другое.

Не забыто slow-mo: здесь оно именуется Witch Time, и как раз во время битвы с минибоссом Камия показал, как его использование помогает героине увертываться от вражеских наскоков. Признаться, меня все-таки больше впечатляет другой ее финт, пускай в подобных ситуациях он и не всегда полезен. Я имею в виду двойной прыжок: когда Байонетта взмывает в воздух, на ее спине расцветают прозрачные фиолетовые крылья бабочки. Есть в этом что-то очень женственное и трогательное, хотя и несколько противоречащее образу роковой красотки, затянутой в кожу (то есть, простите, в волосы).

До встречи, Байонетта!

После завершения тура, после всех обещаний Камии насчет интуитивного управления и боев, которые готовят игрокам одну адреналиновую встряску за другой, мне хотелось лишь одного: дорваться до контроллера и убедиться самолично, что драться на обломках башни и впрямь удобно и легко. Да еще на собственном опыте проверить, сколько времени уходит на то, чтобы научиться выстраивать цепочку из хотя бы пятидесяти ударов и овладеть искусством магического манипулирования прической. И не столько, чтобы подловить создателей - мол, приврали, нет ничего подобного и в помине! А чтобы сказать – да, все так и есть, без обмана.

Внизу: Хидеки Камия не хочет, чтобы подобные битвы превращались в ленивое проматывание видеороликов.



Интервью:
Хидеки Камия

?Идея сделать эту игру появилась еще до возникновения Platinum Games, или же после?

Когда мы основали Platinum Games, нам требовалось сперва понять, на что мы способны, и только затем решить, за какую игру взяться. Поэтому сначала мы оценили наши ресурсы и знания, прикинули, какими техническими средствами располагаем и чего можем добиться с их помощью. На этой стадии мы еще не предполагали, что одним из наших первых проектов станет именно Bayonetta, и просто копили идеи, строили планы. Я, например, раздумывал, не стоит ли мне сделать что-нибудь для DS или для Wii – одним словом, надеялся сотворить что-нибудь новое, не похожее на мои предыдущие работы, не повторяться. И еще до того, как мы собрали нынешнюю команду Bayonetta, до того, как Хасимото-сан (он трудился над спецэффектами для первой Devil May Cry) занялся продюсированием игры, он подошел ко мне и сказал, что хотел бы увидеть, какой экшн я смогу сделать сейчас. Его слова вдохновили меня – так и начала оформляться концепция Bayonetta.

?Вы упомянули, что Хасимото-сан участвовал в создании Devil May Cry, а другой ваш закадычный приятель, Ацуси Инаба, помогал вам с Okami. Выходит, чтобы создавать что-то новое, нестандартное, вам требуется поддержка тех, с кем вы уже давно сработались?

Когда моя команда верит в меня, когда я могу положиться на своих сотрудников и хорошо их знаю по предыдущим проектам, то, конечно же, это очень большое подспорье в работе и многое сильно упрощает. Мне легче понять, чего от них ждать, я не сомневаюсь в их таланте и способности выбирать верное направление.

Главный бунтарь обычно – я сам, так что скорее Хасимото-сану со мной приходится нелегко.

?В Devil May Cry пистолетам отводилась роль второстепенного оружия, мечом можно было нанести гораздо больший урон. Каким будет баланс оружия в Bayonetta?

На словах объяснить довольно сложно, но если вы хотя бы один бой проведете, то сразу ощутите, как используется оружие. Признаться, я никогда не думаю об арсенале персонажа с такой точки зрения – не высчитываю, сколько урона наносят пистолеты по сравнению с мечами. Например, в случае с Данте я сказал: «Мне нужен герой, который умел бы ловко фехтовать, но в то же время мне хочется, чтобы он был заправским стрелком. Так что пусть он у нас будет одновременно и на мечах драться, и из ружей палить». Решение насчет вооружения героини Bayonetta мы принимали похожим образом: «А давайте, мы ей пистолеты не только в руки дадим, но и на сапоги прицепим».

Но есть один важный момент – по ходу игры вам потребуется использовать и другое, не основное оружие (*под основным подразумеваются пистолеты* – Прим. ред.), чтобы пройти дальше. Придется с различными комбинациями поэкспериментировать: что героиня наденет на ноги, что – нет. У тех же мечей будет свой набор плюсов и минусов. Мы так сделали, чтобы игрокам было интересней сравнивать различные варианты, учиться, в какой ситуации что выгодней применить, да и попросту отыскать такое вооружение, которое наилучшим образом соответствовало бы их способу ведения боя. Мы не хотели использовать линейную прогрессию: сперва вручать вам, например, самое слабое ружье, потом помощней, потом еще мощней. Взамен создаем такие условия, при которых вам приходится оценивать происходящее и выбирать, на что именно положиться в очередной схватке.



Слева У Хидеки Камии не самая пышная шевелюра, но это не мешает ему делать игру о ведьме с боевыми волосами.

Вы в интервью как-то упомянули, что хотите сделать битвы в Bayonetta «ситуативными». Что вы под этим подразумеваете? Что героиня по каким-то сюжетным причинам будет вступать в драку с определенным набором оружия, или же что ей удастся исполнить определенный маневр, если, скажем, враг подойдет достаточно близко?

Мы старались не ограничивать возможности игроков, обеспечить им как можно больше свободы, не задавать условия чересчур жестко. Но иногда какой-то прием вам удастся провернуть только в том случае, если вы сражаетесь с противниками определенного вида.

Вы часто говорите, что Bayonetta – экшн «нового поколения», следующая стадия эволюции жанра. Но что именно делает его таковым, что в нем «эволюционного» по сравнению с той же Devil May Cry?

Во-первых, главная героиня – женщина. (*все смеются*) Но, конечно, это не главное различие. Суть в другом – у нее есть свой собственный стиль, своя манера поведения. До сих пор главные роли в моих играх получали мужчины – Данте, Вьютифул Джо. Ключевое слово в образе Данте – «крутизна», у Вьютифул Джо темой была «красота». И когда мы создавали Байонету, то подумали: «Как сделать ее непохожей на прежних героев, за счет чего она выделится?» И решили подчеркнуть ее «женское начало»: красивым телом, сексуальными движениями.

С первым различием разобрались, давайте поговорим об остальных!

DMC изначально задумывался как очередной выпуск Resident Evil, поэтому – к счастью или же наоборот, к несчастью, игра переняла у Resident Evil немало атрибутов жанра survival horror, адвенчурные элементы. А в случае с Bayonetta мы хотели сделать чистый экшн, не заимствовать ничего у других жанров.

Третье отличие – размах. Мир в Bayonetta грандиозней того, что был в Devil May Cry, и иначе устроен: вы не просто идете от одной арены к другой и наконец добираетесь до босса. Каждая арена здесь – препятствие, везде вас ждут одинаково яростные по накалу схватки. Как вы могли заметить по Climax Stage (так в Platinum Games называют эффектный уровень, где Байонетта на пару с другой ведьмой сражаются с ангелами на парящих в воздухе обломках собора. – Прим. ред.), мы стремимся поразить игроков, вызвать у них реакцию: «Где находятся персонажи? Что, мне еще и драться в этих условиях придется?».

Четвертое отличие – крайне важное. Если мы не сумеем воплотить его в жизнь, то все предыдущие различия окажутся ни к чему, не будут восприниматься так, как задумано. Речь идет об отзывчивости управления и возможности плавно переходить от одного действия к другому – об обеспечении полной интуитивности. Пока вы сами не сразитесь с парой-тройкой противников в игре, эту интуитивность сложно оценить, нелегко прикинуть размах. Но мы надеемся, что когда вы опробуете Bayonetta самолично, вам уже будет сложно вернуться к остальным экшнам, потому что в них вы похожей отзывчивости не найдете.

У Байонетты довольно странная фигура – например, у нее фантастически длинные ноги. Конечно, пропорции персонажей часто искажаются ради художественности, но все же, есть ли еще какая-то причина, по которой вы ее таким телом наделили?

Мне просто нравятся длинные сексуальные ноги. *смеется*

Иногда во время демонстрации игры мне так и хочется сказать: «Сколько же у вас тут фансервиса!», но в то же время движения героини просто завораживают, они и вульгарные, и стильные одновременно. А как вы решаете, что чересчур пошло для игры, а что стоит оставить?

В основном, я руководствуюсь своим собственным вкусом: что мне нравится, то и оставляю.

То есть не бывает такого, чтобы вы подумали: «Нет, девушкам эта сцена не понравится, стоит от нее избавиться?»

Да нет, не думаю, что в Bayonetta есть что-то такое, что напрочь отпугнет девушек.

В Bayonetta существуют два мира – человеческий и ангельский. А имеет ли какое-то значение для мира людей то, что Байонетта дерется с высшими существами?

Миры пересекаются, но при этом простые обыватели не видят ни ангелов, ни Байонетту. А поэтому они в основном не знают, что происходит, лишь замечают какие-то признаки. Например, если героиня разобьет окно, для обычных людей все выглядит так, как если бы стекло лопнуло само по себе.

А в сюжетном плане?

Мир людей присутствует не столько ради сюжета, сколько как компонент геймплея.

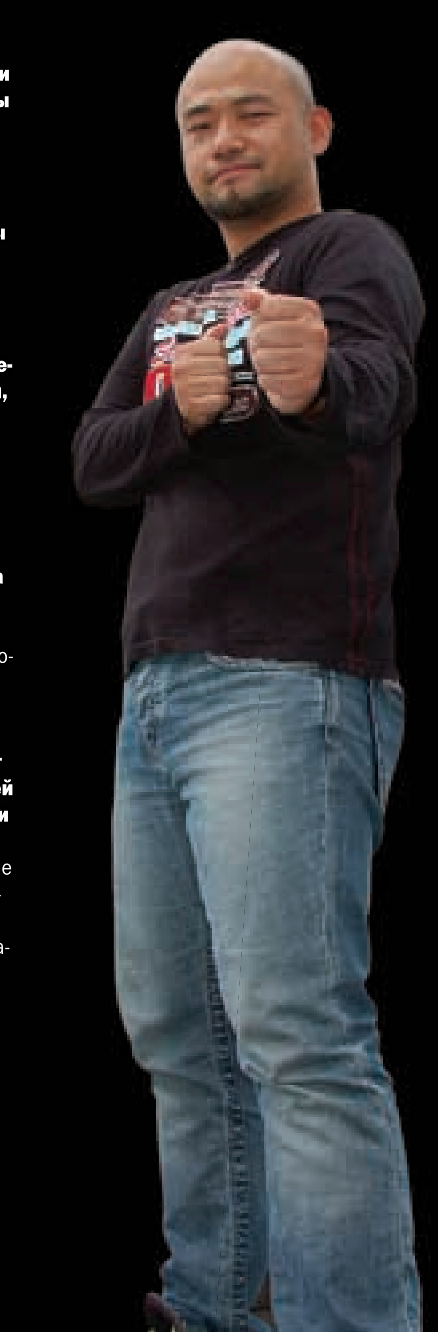
Я заметила, что в японских играх – например, в сериале Shin Megami Tensei, - ангелы часто представлены как неприятные, недружелюбные существа. Вот и в Bayonetta они такие же. Почему вы так к ним относитесь?

Да нет, мне не кажется, что это отражение традиционного японского взгляда на ангелов. В Okami, над которой я работал, божественные силы были представлены в позитивном свете и мне хотелось в этот раз перевернуть все с ног на голову – чтобы персонажи, привычно воспринимающиеся как «хорошие», оказались врагами.

Фэнский вопрос: насколько мне известно, вы озвучивали прокурора Годо в Phoenix Wright Ace Attorney: Trials &Tribulations. Как так вышло?

Когда делали Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All, Сю Такуми, руководитель проекта, сидел прямо за мной. Мы стали большими приятелями. Как-то после работы мы обсуждали, как команда записывает звук для Justice for All, и я тогда в шутку сказал: «Мне бы тоже хотелось сыграть какого-нибудь персонажа в сериале!». Затем подоспел третий выпуск, и Такуми сказал: «Вот твой шанс, давай, ты же хотел побыть голосовым актером!» **СИ**





ЭТО ИНТЕРЕСНО



ТРИ СЕСТРЫ И ЗОЛУШКА Разработкой игры занимаются сразу четыре студии, и три из них ранее работали с хитовыми играми. В активе id Software – сериалы Doom, Quake и оригинальный Wolfenstein 3D. Raven Software отметилась кровавым Soldier of Fortune и двумя играми по лицензии «Звездных Войн» – Jedi Outcast и Jedi Academy. А малоизвестная Pi Studios помогала создавать консольные Call of Duty. Так что Wolfenstein с «родителями» повезло. Хотя у семи нянек…

ХИТ?!

PC
PS3
XBOX 360

Настоящий фашист должен быть большим, бронированным, со свастикой на каске и зловещими красными глазами!



Wolfenstein



ТЕКСТ
Илья Глазков

Немногие компании могут похвастаться наличием культовых игровых сериалов-долгожителей в своем активе. id Software как раз из их числа: Quake и Doom живы по сей день, а в ближайшие годы вернется еще один – Wolfenstein. Вернется, чтобы напомнить геймерам, что такое «старая школа»!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Activision Blizzard
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
id/Raven/Pi/Endrant
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.wolfenstein.com
Страна происхождения:
США

Честно говоря, коллективу разработчиков не позавидуешь. Оригинальная Wolfenstein 3D 1992 года выпуска вполне заслуженно считается культовой игрой и родоначальницей жанра шутеров от первого лица, а ее сиквел Return to Castle Wolfenstein (2001 год) стал одним из лучших проектов начала этого века. И, сами понимаете, идти по стопам таких титанов – задача чрезвычайно ответственная и сложная. К тому же, против разработчиков играет время. За семь лет изменилось очень многое. Жанр шутеров про Вторую мировую войну стал менее популярен, планка качества заметно поднялась, а каждый новый крупный FPS-проект радует нас всяческими интересностями: тут чудо-нанокостюм, там гравипушка, здесь скриптовые ядерные взрывы, управление временем и прочее, прочее, прочее... Нынешние геймеры не страдают от однообразия, поскольку жанр постоянно предлагает что-то новенькое. Так чем же Wolfenstein сможет ответить на возросшие запросы публики?

«Свободой выбора» – уверенно говорят разработчики, подобно многим своим коллегам по индустрии. И правда: в Wolfenstein к каждой цели ведет несколько дорог. Например, если дано задание уничтожить укрепление, ощетинившееся пулеметами и поддерживаемое снайперами, то можно как наступать «в лоб» (что, разумеется, опасно и не всегда разумно), так и воспользоваться обходным путем. В данном случае – это лестница на крышу, с нее так удобно закидывать опорный пункт врага гранатами, или люк в канализацию, по которой удастся без вреда для здоровья обойти противника и по-нечестному ударить в спину. Впрочем, разработчики прекрасно понимают, что подобная «свобода» опытным геймерам уже, прямо скажем, не в новинку. А потому главная «фишка» Wolfenstein не в этом.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Продолжение легендарного сериала, заложившего основы всего FPS-жанра, от столь же легендарных разработчиков, этот жанр развивших.

ЧЕГО ЖДЕМ? Разудалого балагана со спецэффектами, демоническими противниками, новым псевдомистическим сюжетом, великолепным мультиплеером, нелинейностью и, надеемся, роботом-Гитлером!

ЧЕГО БОИМСЯ? Графическому движку пошел уж пятый год, да и стандарты геймплея разительно изменились с выходом Crysis, Call of Duty 4 и The Orange Box. Сможет ли Wolfenstein угнаться за жанровым бронепоездом?



История Победы

Сюжет Wolfenstein продолжает историю предыдущих частей. Главный герой тот же, время действия то же: Вторая мировая. Wolfenstein 3D знакомила игроков со шпионом союзников по имени Уильям Блажкович, который сначала сбегал из тюрьмы (пресловутого замка Вольфенштейн), затем срывал планы нацистов по созданию армии зомби, а в финале штурмовал подземелья под Рейхстагом и убивал самого Адольфа Гитлера, облаченного в механический костюм. Return to Castle Wolfenstein также начинается с побега из тюрьмы Вольфенштейн, но противники теперь – мутанты и уберзольдатен Паранормального отдела СС. В финале, перестреляв множество высших чинов этого отдела, Блажкович сталкивается с самим Генрихом I, первым королем германцев, которого вернули к жизни немецкие ученые. В новом Wolfenstein бравый агент вступает в противоборство с неким оккультным обществом «Круг Туле», пытающимся завладеть таинственной силой под названием «Черное Солнце», символически изображаемой двенадцатиконечной свастикой. Какая историческая личность станет финальным боссом на сей раз, разработчики скрывают. Но искренне надеемся на новую встречу с робо-Гитлером!

Мрачный серо-коричневый пейзаж в обычном режиме…



«ПОКРОВ» – ЭТО ПРОМЕЖУТОЧНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ МЕЖДУ НАШЕЙ, «ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ» РЕАЛЬНОСТЬЮ И МИРОМ «ЧЕРНОГО СОЛНЦА» – ТАИНСТВЕННОЙ СИЛЫ, КОТОРУЮ, СОГЛАСНО СЮЖЕТУ, СТАРАЮТСЯ ПОДЧИНИТЬ СЕБЕ ГИТЛЕР И ЕГО ПРИХВОСТНИ.

…и психоделическая картина «Покрова» в иссиня-зеленых тонах.



Называется она «Покров» (The Veil). По определению разработчиков – это промежуточное измерение между нашей, «человеческой» реальностью и миром «Черного Солнца» – таинственной силы, которую, согласно сюжету, стараются подчинить себе Гитлер и его прихвостни. Пока неизвестно как, но главный герой (а им, как и прежде, является польско-британский агент Уильям Блажкович) умеет входить в «Покров» и использовать его возможности. Протагонист начинает быстрее двигаться, точнее стрелять по врагам (благо, те подсвечены), а также обретает способность замедлять время. Если вам показалось, что все это вы уже где-то видели, вы не одиноки: возможно, на полочке у кого-то из геймдизайнеров id Software хранится томик С. Лукьяненко под названием «Дозоры», испещренный пометками на полях возле слова «сумрак» (*скорее уж диск с надписью Night Watch. – Ред.*).

Но «Покров» опаснее, ведь Блажковичу в параллельной реальности встретятся «собиратели» – гигантские насекомоподобные существа. На начальных уровнях они особого

PC
PS3
XBOX 360



сопротивления не окажут и будут мирно собирать энергию «Покрова» в свои толстые брюшки. Но позднее эти твари обзаведутся щупальцами, крыльями и острыми зубами, которые не преминут использовать против протагониста. Наградой за успешное устранение «жука» служит его прощальный взрывной привет: допустим, если насосавшийся энергии «Покрова» инсектоид подлетел близко к группе разъяренных фрицев, то одним метким выстрелом можно уничтожить и тварь из чужого измерения, и фашистов из нашего.

«Покров» полезен и в прохождении. Время от времени игроку будут попадаться таинственные знаки на стенах. Если посмотреть на них через «Покров», то удастся заметить, что никакой стены нет, а вместо нее – потайной проход. Но самый главный подарок другого измерения – Particle Gun, дословно «частицемет» («частичная пушка»? – *Ред.*). В качестве боеприпасов он использует ту самую энергию, которую собирают толстые светящиеся жуки, а на выходе дает мощнейший луч, в мгновение ока рассеивающий любого противника на атомы. Впервые главный герой столкнется с этой штукой не в самых приятных обстоятельствах: частицеметом вооружены элитные бойцы СС, и заполучить драгоценное оружие можно только укокошив его владельца. А владелец этот не просто силен и вынослив – он неуязвим. По крайней мере, для пребывающих в обычной реальности союзников. А вот Блажковичу «Покров» ненавязчиво подскажет, где у уберзольдата слабые места (разрешим себе небольшой спойлер: это – зеленые фонарики на плечевых пластинах) и позволит их расстрелять.

Но стоп – кажется, чуть выше были упомянуты союзники? Все верно: без «Покрова» Wolfenstein может показаться очередной частью Call of Duty или Medal of Honor. Бойцы сопротивления активно борются с фашистами, прячутся в укрытиях, героически гибнут под вражеским огнем, бросаются гранатами и на редкость реалистично отступают. К тому же до или после битв с ними можно перекинуться парой слов.

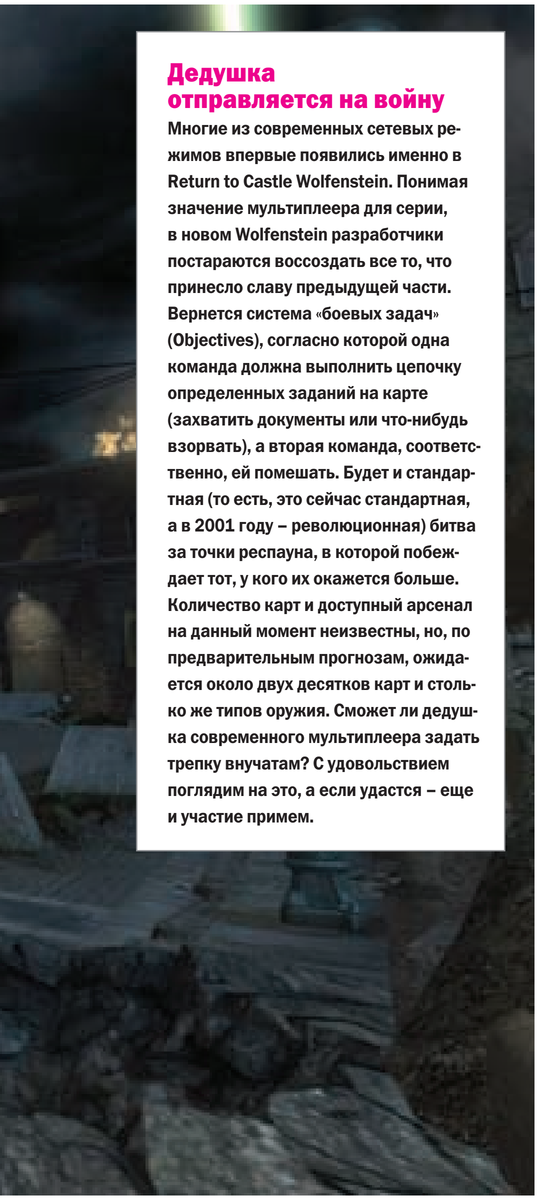
И все же главная функция товарищей по оружию заключается не в трепании языком и даже не в перестрелках с нацистами. Именно союзники выдают бравому протагонисту задания (еще один пример нелинейности игры), которые подразделяются на основные, сиречь сюжетно-важные, и дополнительные. Эти необязательные представляют наибольший интерес, так как они, по заверению разработчиков, весьма разнообразны, да к тому же и вознаграждаются звонкой монетой. А деньги в новом Wolfenstein весьма полезны, ведь на них у тех же союзников можно приобрести новое оружие или усовершенствовать старое. Конечно, всегда есть возможность, как встарь, подбирать винтовки павших врагов и соратников, но таким образом арсенал никогда не пополнится уникальными (и очень полезными в бою с боссами) «обновками». Так что мы вслед за разработчиками советуем: выполняйте дополнительные миссии и сможете избежать крупных неприятностей.

К сожалению, самой игре от проблем так просто не уйти. Больше всего хочется поругать графику, которая пока хоть и смотрится более-менее приемлемо, но к выходу Wolfenstein рискует устареть. Тем более разработчики, по традиции, сложившейся в стенах id Software, назвать приблизительную дату релиза отказываются, уклончиво объясняя, мол, в видеороликах демонстрируется пре-альфа-версия. И даже



учитывая это обстоятельство, надежда на то, что с технической точки зрения игра станет привлекательней, мало. Взгляните на резиновые лица и угловатые пальцы, попытайтесь рассмотреть грубые текстуры стен, скрывающиеся в общей темноте уровня, и вы поймете, что консоли нового поколения явно способны на большее. Впрочем, все недостатки графики легко объясняются тем, что Wolfenstein в разработке уже четыре года и использует не новейший движок id Software Tech5, а его четвертую версию, впервые представленную еще в Doom 3. К чести разработчиков надо сказать, что они сделали все, что могли, дабы по полной использовать его достоинства – отличную систему освеще-

Вверху: Похоже, что расположение кровавых ран, в лучших традициях классических шутеров, никак не влияет на самочувствие бойца.



Дедушка отправляется на войну

Многие из современных сетевых режимов впервые появились именно в Return to Castle Wolfenstein. Понимая значение мультиплеера для серии, в новом Wolfenstein разработчики постараются воссоздать все то, что принесло славу предыдущей части. Вернется система «боевых задач» (Objectives), согласно которой одна команда должна выполнить цепочку определенных заданий на карте (захватить документы или что-нибудь взорвать), а вторая команда, соответственно, ей помешать. Будет и стандартная (то есть, это сейчас стандартная, а в 2001 году – революционная) битва за точки респауна, в которой побеждает тот, у кого их окажется больше. Количество карт и доступный арсенал на данный момент неизвестны, но, по предварительным прогнозам, ожидается около двух десятков карт и столько же типов оружия. Сможет ли дедушка современного мультиплеера задать трепку внучатам? С удовольствием поглядим на это, а если удастся – еще и участие примем.



Обратите особое внимание на любопытный световой эффект, сопровождающий «распад» человека, пораженного из частицемета.



Постарайтесь убедить себя, что это НЕ скриншот из Call of Duty 3.

ния, хорошую анимацию и яркие спецэффекты. Да, этого у Wolfenstein не отнимешь: персонажи двигаются плавно, эффектно ныряют в укрытия, а если что-то в игре взрывается, то выглядит вполне по-киношному – со вспышками, искрами, дымом и разлетающимися во все стороны деталями интерьера. За физику отвечает знаменитый движок Havok, зарекомендовавший себя более чем в сотне игр, а потому мы имеем полное право ждать забавных глюков рэгдолл-анимации смерти и определенной разрушаемости вражеских укреплений. Но хватит ли этих «плюсов», чтобы в будущем отвлечь геймеров-привеered от новых Call of Duty и Crysis?

Разработчики уверены, что да. Ведь сериал Wolfenstein никогда не был образчиком графических красот, зато в плане геймплея давал сто очков вперед любому конкуренту. И сейчас у новой игры есть необходимые для успеха составляющие: напряженные перестрелки в «нормальной» реальности, интересная находка с «Покровом», разветвленная система основных и вспомогательных заданий, общая нелинейность уровней, выдержанный мрачный стиль и толпа злющих фашистов. И если игра выйдет достаточно скоро, то у нее есть все шансы быть обласканной и полюбленной, а значит и купленной тремя-четырьмя миллионами геймеров. О менее радужных перспективах продолжения культового сериала как-то и заикаться неловко. **СИ**

Графика Wolfenstein как она есть. С одной стороны, отличная система освещения и реалистично размытый ствол винтовки за потоком воды, с другой – бедноватые текстуры помещения и «резиновая» кожа бойцов.



ГЕЙМЕРЫ НЕ СТРАДАЮТ ОТ ОДНООБРАЗИЯ, ПОСКОЛЬКУ ЖАНР ПОСТОЯННО ПРЕДЛАГАЕТ ЧТО-ТО НОВЕНЬКОЕ. ТАК ЧЕМ ЖЕ WOLFENSTEIN СМОЖЕТ ОТВЕТИТЬ НА ВОЗРОСШИЕ ЗАПРОСЫ ПУБЛИКИ?

ЭТО ИНТЕРЕСНО

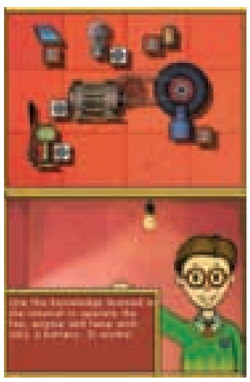
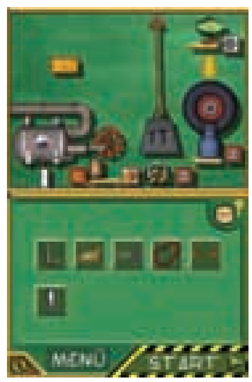
БРЕНД Марк Экко не новичок в игровой индустрии. В перерыве между презентациями очередной линии хип-хоп одежды дизайнер выпустил совместно с The Collective «симулятор райтера» (художника граффити) Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure – забавный микс stealth-экшна и книжки-раскраски, собравший положительные отзывы прессы и показавший неплохие продажи. Сегодня Марк помогает носорогам, продает кроссовки и рисует авторский дизайн для iGoogle. А ведь еще совсем недавно его звали Марк Милковский и жил он в самом настоящем гетто в Нью-Джерси.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.puzzle
Зарубежный издатель:
cdv Software Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
SevenOne
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
весна 2009 года
Онлайн:
www.cdvusa.com



Слева: Знакомьтесь, перед вами главный герой. Кроме шуток.

Справа: Головоломки пока выглядят не столь масштабными, как в The Incredible Machine.

I Heart Geeks

В ДВУХ СЛОВАХ Если вы когда-нибудь смотрели серию «Тома и Джерри», где мышонок сооружал хитроумные многоходовые ловушки из теннисных мячиков, костяшек домино, петард и резиновых уток, то можете считать, что знакомы с игрой The Incredible Machine 1992 года выпуска (а также феноменом «машин Рюба Голдберга» и вообще всей идеей «сложных систем для простых действий») – там все ровно так же, но без домашних животных с тягой к немотивированному насилию.

I Heart Geeks – это все то же самое, но с саундтреком в стиле хип-хоп и зачем-то эмблемой Марка Экко. Здесь даже будет сюжет! В роли хитроумного гика мы должны завоевать сердце прекрасной Девушки-из-команды-поддержки, устраивая козни всем ее нагловатым поклонникам. Обещано более сотни головоломок, «честная» физика и мультиплеер на двоих, где игроки будут соревноваться в скорости. Ну и все то, за что мы так любим The Incredible Machine – вентиляторы, фены, конвейеры, а также несколько вариантов решения одной и той же задачи. Все управление сборкой и тестированием необычных механизмов предложено осуществлять с помощью стилуса, что кажется нам удивительно логичным. Любить гиков следует в первом квартале 2009 года – по неизвестным причинам релиз уже успели перенести.

ЧЕГО ЖДЕМ? The Incredible Machine для DS – пусть даже и под другим именем.

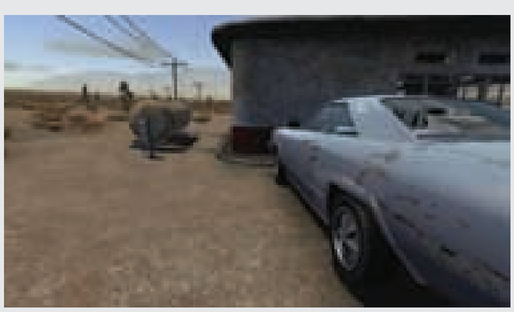
ЧЕГО БОИМСЯ Немного боимся, что гики, лицензированная музыка и Марк Экко слегка девальвируют приход концепции The Incredible Machine на DS.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

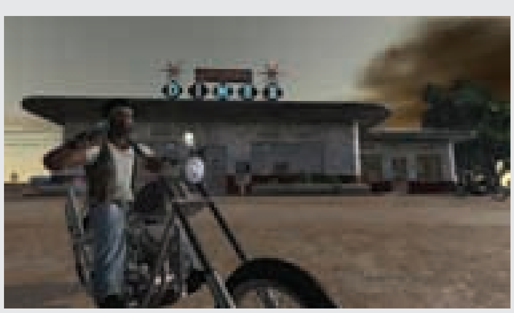
ОТ GRAND THEFT AUTO К RIDE TO HELL Deep Silver Vienna – это подразделение издательской компании Deep Silver, которая, в свою очередь, входит в состав Koch Media (эта корпорация распространяет самый разнообразный софт по всей Европе и США). Deep Silver Vienna (иногда студия называет себя Games That Matter) была основана в 2007 году бывшими работниками Rockstar Vienna, закрытой в 2006 году. Rockstar Vienna знаменита консольными версиями обеих частей Max Payne, а также Xbox-вариантами GTA III и GTA: Vice City.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay/racing
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Deep Silver Vienna, Eutechnyx, Perspective Studios
Количество игроков:
неизвестно
Дата выхода:
II квартал 2009 года (Европа)
Онлайн:
ridetohell.deepsilver.com
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Сегодня эта графика не слишком впечатляет. Наверное, потому, что у разработчиков нет существенного опыта работы с консолями текущего поколения.



Вверху: Эту забегаловку и другие заведения нам, скорее всего, позволят посетить. Интересно, симпатичные ли там официантки?

Ride to Hell

В ДВУХ СЛОВАХ Сотрудники Deep Silver Vienna трудятся над Ride to Hell. Игрок берет на себя роль ветерана, только-только вернувшегося из Вьетнама (на дворе 60-е) и не сумевшего найти свое место в обществе. И тогда наш герой пытается разрешить свои внутренние противоречия в банде байкеров Devil's Hand.

В игре, как и в жизни любого байкера, единственная святая вещь – это мотоцикл. Мы лично будем возиться с масленкой и ключом на двадцать, улучшая своего железного коня. Разработчики утверждают, что деталей для мотоцикла так много, что число байков, которые из них можно собрать, «бесконечно». Впрочем, прокатиться мы сможем не только на мотоцикле, но и на авто, и на других видах транспорта. Каких именно – пока неизвестно, но нам бы очень хотелось опробовать асфальтоукладочный каток на каком-нибудь хайвее. А разгуляться будет где: в нашем распоряжении окажется территория в 95 квадратных километров, воссозданных по спутниковым снимкам Калифорнии. Самое любопытное, что дизайнеры просто-напросто «вырежут» скучные по их мнению места и оставят лишь города и живописные пейзажи. Напоминает GTA: San Andreas? Все верно, Deep Silver делает игру со свободным геймплеем, и нас ждут не только гонки, но и драки, и перестрелки, и задания «принеси-подай», а заодно путешествия и романтические прогулки с девочками.

ЧЕГО ЖДЕМ? Хорошего экшна от людей, приложивших руку к сериалам Max Payne и GTA, рева моторов, секса, наркотиков и рок-н-ролла.

ЧЕГО БОИМСЯ Заблудиться на огромных территориях. А еще – слабого баланса между гонками и драками.


GAME CRITICS AWARD 08 WINNER *
СТРАХ
ЗАСТАВЛЯЕТ
ИДТИ
ВПЕРЕД
ВЫЖИВУТ ТОЛЬКО МЕРТВЫЕ
[29.10.08 : DEADSPACEGAME.COM]
DEAD SPACE
РУС
18+
www.pegi.info
PC DVD
PLAYSTATION 3
XBOX 360
* Награда Game Critics на E3 Awards 2008 – Лучшая игра в жанре Action/Adventure.
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA и Dead Space являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. "PlayStation", "PLAYSTATION", "" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 и логотип Xbox являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Майкрософт. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки являются собственностью своих владельцев.
РЕКЛАМА

ЭТО ИНТЕРЕСНО



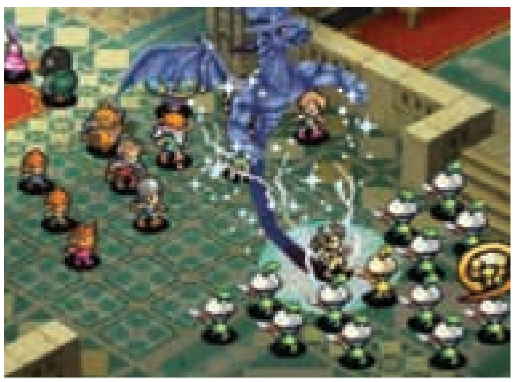
ВСЕЛЕННАЯ Несмотря на звездный состав создателей, оригинальная Blue Dragon была прохладно встречена публикой. Никакие отзывы прессы не смогли убедить игроков в том, что персонажи Торияма могут существовать в 3D, а боевая система только кажется «заторможенной». Игра вышла на трех дисках, а некоторое время спустя появилось аниме по мотивам и манга, причем оба ответвления были созданы на достаточно высоком уровне.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Ignition Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
FeelPlus
Количество игроков:
1
Дата выхода:
март 2009 года (США)
Онлайн:
www.aqi.co.jp/product/bdp
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Над этими розовыми монстрами посмеиваются все кому не лень. Разработчикам, впрочем, они, похоже, нелепыми не кажутся.



Внизу: Для тактической RPG у Blue Dragon слишком много юнитов в кадре. Новаторский подход? Явная угроза балансу!

Blue Dragon Plus

В ДВУХ СЛОВАХ История Blue Dragon, имеющая две альтернативные сюжетные линии (сюжеты аниме, манги и видеоигры имеют весьма серьезные расхождения), уже обзавелась продолжением в Японии, а в марте следующего года оно доберется и до берегов Америки. Спустя год после событий первой части уже знакомые герои и их новые друзья, в число которых входят брат и сестра Марумаро, обнаруживают загадочную тень, сохранившуюся в высвобожденных кубах, и решают ее исследовать. Blue Dragon Plus является эксклюзивом для Nintendo DS, и выбор этот вполне предсказуем: оригинал часто ругали за среднюю графику и то, как странно дизайны персонажей известного художника Акиры Ториямы выглядят в 3D. На портативной платформе отношение к визуальной части иное, хотя справедливости ради нельзя не заметить, что спрайтовые герои и локации выглядят посимпатичнее трехмерных «собратьев». Кардинальные перемены претерпит и боевая система: классические пошаговые бои уйдут в прошлое, зато увеличится количество активных бойцов, управлять которыми предлагается стилусом. Группу персонажей можно обвести в кружок и отдать приказ сразу всем – атаковать, следовать в этом направлении, защищаться или лечиться. Не обойдется и без участия помощников-теней, причем на этот раз они будут даже у персонажей, ранее их не имевших.

ЧЕГО ЖДЕМ? Яркой, красочной графики, пополнения списка героев и, соответственно, новых теней, обновленного саундтрека и красивых CG-заставок.

ЧЕГО БОИМСЯ? Суматошной боевой системы, неоднократно побежденных старых злодеев, знакомых головоломок на уже исследованных в прошлом землях.

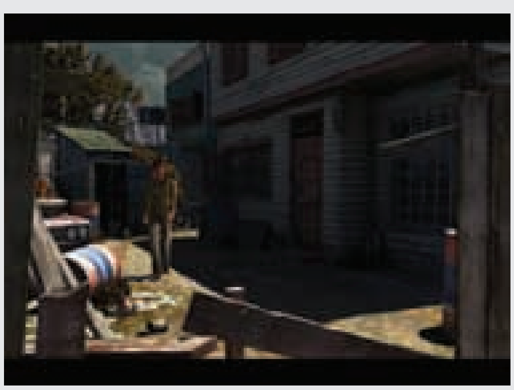
ЭТО ИНТЕРЕСНО

ПАПЫ МАТЫ Спорная, но небезынтересная Black Mirror нашла в 2002-м немало поклонников – любители point-and-click-приключений едва ли не молились на Unknown Identity. Но каждый новый проект студии, вопреки ожиданиям, получался хуже предыдущего. Так может и неплохо, что за Black Mirror 2 взялись совсем другие люди? Напомним, что Cranberry Production ранее называлась 4Head Studios и приобрела некоторую известность благодаря сериалу Die Gilde/The Guild. После того, как компания была приобретена издателем dtp Entertainment AG, она сменила название и профиль работы и теперь, помимо Black Mirror 2, делает адвенчуру Mata Hari, о которой мы уже рассказывали вам на страницах «СИ».

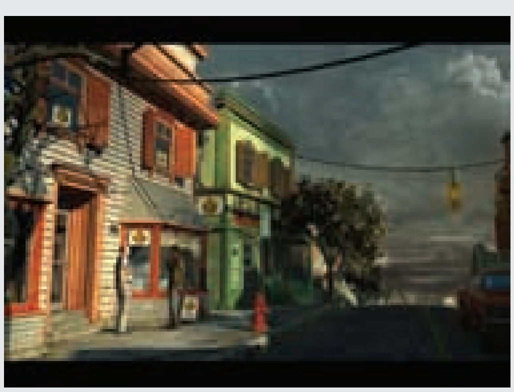
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
dtp Entertainment AG
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Cranberry Production
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2009 года
Онлайн:
www.dtp-entertainment.com
Страна происхождения:
Германия



Вверху: Разработчики утверждают: события сиквела связаны с оригинальной The Black Mirror даже больше, чем мы можем себе представить. Неужто Даррен – родственник Сэмюэля Гордона?



Внизу: Одно можно сказать с уверенностью: визуальный стиль предыдущей части Cranberry Production переняла на отлично. Только полигонов в моделях персонажей прибавилось.

The Black Mirror 2

В ДВУХ СЛОВАХ Действие сиквела Black Mirror разворачивается через 12 лет после ужасных событий первой части. В центре повествования теперь не бросившийся с крыши Сэмюель Гордон, а совершенно новый герой – молодой одинокий фотограф Даррен, прозябающий в маленьком городке Биддефорд, что в Новой Англии (реально существующем поселении, о котором мимоходом упоминал еще Лавкрафт) и мечтающий вырваться из захолустья. Его единственная случайная радость – знакомство с прекрасной Анжелиной, посетившей фотостудию, в которой работал Даррен. Правда, девушка также пришлась по вкусу боссу юного неудачника. И когда прелестная особа таинственным образом исчезает, наш ромео подозревает именно своего хитрого начальника. Но так ли все просто, как кажется Даррену? И почему героя стали вдруг мучить кошмары? Пытаясь найти разгадки, он отправляется в путешествие, но мы-то знаем, куда его забросит судьба – в деревню Уиллоу-Крик, знакомую еще по первой части. Правда, увидеть небезызвестные места в полном 3D не получится: поклонники слезно просили подарить им типичный 2D-квест в духе первой части, и Cranberry Production решили остановиться на привычной схеме. Желание народа – закон.

ЧЕГО ЖДЕМ? Большого количества головоломок – ими славилась первая часть. Мрачного и атмосферного point-and-click-приключения, которое не добавит новых загадок в историю Black Mirror, а расставит все точки над i – как ни крути, оригинальная игра оставляла слишком много вопросов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Скучного и невнятного сюжета. И даже, как это ни странно, слабой графики – все-таки Black Mirror 2 делает совершенно другая команда, и пока что скриншоты выглядят не слишком многообещающе.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



КАЖДЫЙ ОХОТНИК ЗНАЕТ... Симуляторы охоты на оленей и прочих жителей лесов не особенно популярны в нашей стране, однако на Западе они пользуются успехом уже не первый десяток лет (второй, если быть точным): различные Deer Hunter, Hunting Unlimited, Rocky Mountain Trophy Hunter появляются на прилавках с завидной периодичностью и, несмотря на низкие оценки, всегда продаются неплохими тиражами. В чем же секрет: в невысокой цене, желании игроков сохранить природу или же в их собственной лени? Ответ на этот вопрос остается для нас загадкой.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

The Hunter

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
sports.nature.hunting
Зарубежный издатель:
Emote Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Avalanche
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
IV квартал 2008 года
Онлайн:
www.thehunter.com
Страна происхождения:
Швеция



Вверху: Вот так выглядит лес – не Crysis, но тоже неплохо. Особенно для разработки, которая будет распространяться бесплатно.



Внизу: Взглянув на такие красоты, можно запросто позабыть обо всех соревнованиях и наслаждаться видами.

В ДВУХ СЛОВАХ Да, элементы мультиплеера в Deer Hunter и играх подобного рода уже встречались, но The Hunter посвящена именно коллективным прогулкам по лесам и полям с ружьишком наперевес. Правда в ней, в отличие от какой-нибудь Hunting Unlimited, вам не предложат поохотиться на львов или слонов – из крупных целей медведи, олени да лоси. Зато есть шансы пострелять по птичкам, организовать с другими охотниками клуб по интересам или поучаствовать в чемпионате – было бы желание. А потом вести персональный журнал, публикуя собственные «Записки охотника», видеоролики или просто кадры с изображением трофеев. Появится и возможность получать вести о побитых игровых рекордах, новых записях ваших оппонентов с помощью RSS или даже SMS. Однако The Hunter полностью бесплатна – нет необходимости раскошеливаться на дистрибутив и ежемесячные взносы. Кстати, и после релиза сотрудники Avalanche Studios не собираются останавливаться на достигнутом: уже обещаны очередные миссии, дополнительная экипировка, неизведанные локации и даже новые виды животных – а значит, не исключено, что когда-нибудь нам дадут подстрелить слона. Решать, что и как дальше делать, разработчики намерены с оглядкой на общественное мнение: после выхода игры они готовы и прислушаться к пожеланиям фанатов. Вот оно, светлое будущее для ценителей виртуальной охоты!

ЧЕГО ЖДЕМ? Не только и не столько бесконечного отстрела животных и возможности вести дневник, сколько создания большого полноценного сообщества игроков.

ЧЕГО БОИМСЯ? Посредственной физической модели и неестественного поведения животных – из-за этого новинка может оказаться попросту скучной, особенно для поклонников игр такого рода.



Константин Говорун



Михаил Разумкин



Наталья Одинцова

Tokyo Game Show 2008:

САМЫЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ





Мы съездили на выставку Tokyo Game Show, где четыре дня штурмовали стенды и допрашивали разработчиков. А теперь готовы рассказать об играх, которые произвели на нас наибольшее впечатление. Аналитическую статью о нынешней TGS и материал о находящихся в разработке японских RPG (за исключением The Last Remnant – о ней поведаем уже сейчас) вы найдете в следующем номере «СИ».



01

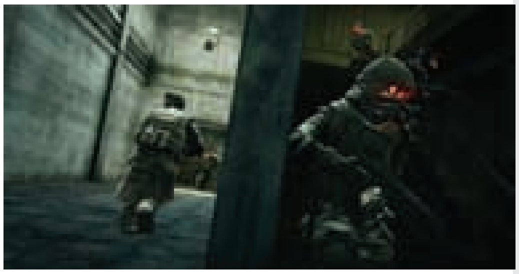
Как во времена продуктового дефицита, на стенде Sony раздавали талоны – дескать, допуск в закрытые кабинки с демоверсиями только по билетам, причем за один сеанс разрешено встать в очередь лишь к одной. А заодно, как на входе в американский бар, проверяли паспорт: не затесались ли несовершеннолетние в очередь желающих опробовать Resident Evil 5, Killzone 2, Resistance 2 или Demon's Souls (на стенде Capcom, что интересно, удостоверений не требовали). Diablo-подобная Demon's Souls пока находится на очень ранней стадии разработки; из остальных же нас больше всего впечатлили Resident Evil 5 и Killzone 2. О первой вы прочтете на соседних страницах, а о второй расскажем прямо сейчас.

Второй выпуск Killzone находится в разработке уже несколько лет и до сих пор не уступает шутерам-конкурентам по красоте. Но покоряет он прежде всего прекрасной режиссурой сражений. Вы – не единственный герой на поле битвы, кругом рвутся снаряды, слепят глаза трассеры, в эфире постоянно звучат какие-то команды (некоторые из них касаются и вас, так что слушать придется). Однако если вы замешкаетесь или вообще пойдете в другую сторону, ничего страшного не случится. Просто адресованный вам приказ будет настойчиво раздаваться из динамиков. Однополчане не только обеспечивают «массовку». Например, чтобы попасть на платформу, придется попросить помощи у напарника, а потом затащить наверх и его самого. Можно лечить раненых, правда, непонятно зачем. Да и большинство заданий демоверсии связано с оказанием огневой поддержки наступающим отрядам – то им мост уничтожь, где окопался противник, то танк обезвредь. Аптечек нет: чтобы залечить раны, достаточно отсидеться в укрытии.

Неплохо работает физика. Тела врагов разбрасывает ударной волной, и при этом они не падают в смешных позах, как это частенько бывает в шутерах. При хедшотах с противников слетают шлемы, кровь льется рекой, а вот отстрелить руку или ногу не выйдет. Зато меткими выстрелами можно «погонять» по земле различные мелкие части интерьера, вроде ведер, ящиков или все тех же шлемов. Прекрасно выглядят все спецэффекты, да и неприятель ведет себя вполне разумно: активно прячется, стреляет из-за укрытий, не брезгует вступить в рукопашную. Одним словом, играть очень интересно, разве что немного раздражает возможность брать с собой лишь два типа оружия, но, похоже, это становится уже повсеместной практикой.

Релиз Killzone 2 все еще намечен на февраль 2009 года, так что пока оба суперэксклюзивных сиквела Resistance и Gears of War будут сражаться за сердца геймеров в начале ноября, у господ из Guerilla останется еще достаточно времени на полировку своего детища.

ТЕЛА ВРАГОВ РАЗБРАСЫВАЕТ УДАРНОЙ ВОЛНОЙ, И ПРИ ЭТОМ ОНИ НЕ ПАДАЮТ В СМЕШНЫХ ПОЗАХ, КАК ЭТО ЧАСТЕНЬКО БЫВАЕТ В ШУТЕРАХ.





ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person. sci-fi
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Guerilla
Количество игроков:
до 32 (мультиплеер)
Дата выхода:
февраль 2009 года (Европа)
Онлайн:
http://www.killzone.com
Страна происхождения:
США

Killzone 2


Тактика и стратегия непрерывного действия
Более 200 моделей техники ВМВ: танки, бронемашины, пушки, самолеты, корабли...
Каждый снаряд, каждая пуля, каждый осколок ведут себя по законам физики.
Поддержка разных типов снарядов, учет толщины брони, ее наклона и угла попадания снаряда.
1 Высокая степень интерактивности среды: любой объект можно разрушить или сжечь.
В тылу врага 2
Лис пустыни
2 Контролируйте движение, стрельбу, выбор снарядов и вооружения любого юнита в режиме «прямого управления».
3 Захватывайте любую технику, ремонтируйте ее, обеспечивайте топливом и боеприпасами.
4 Устанавливайте минные поля, заграждения из мешков, ежей и колючей проволоки.
5 Ведение огня из-за укрытий и зданий резко повысит шансы ваших бойцов на выживание.
10 МАСШТАБНЫХ ОПЕРАЦИЙ
РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ
5 МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ РЕЖИМОВ
ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ
1С ФИРМА «1С»
BEST WAY
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2008 Компания Best Way. Все права защищены. РЕКЛАМА
1С Ассоциация магазинов МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Ninja Blade

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
From Software
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
http://www.ninja-blade.com
Страна происхождения:
Япония

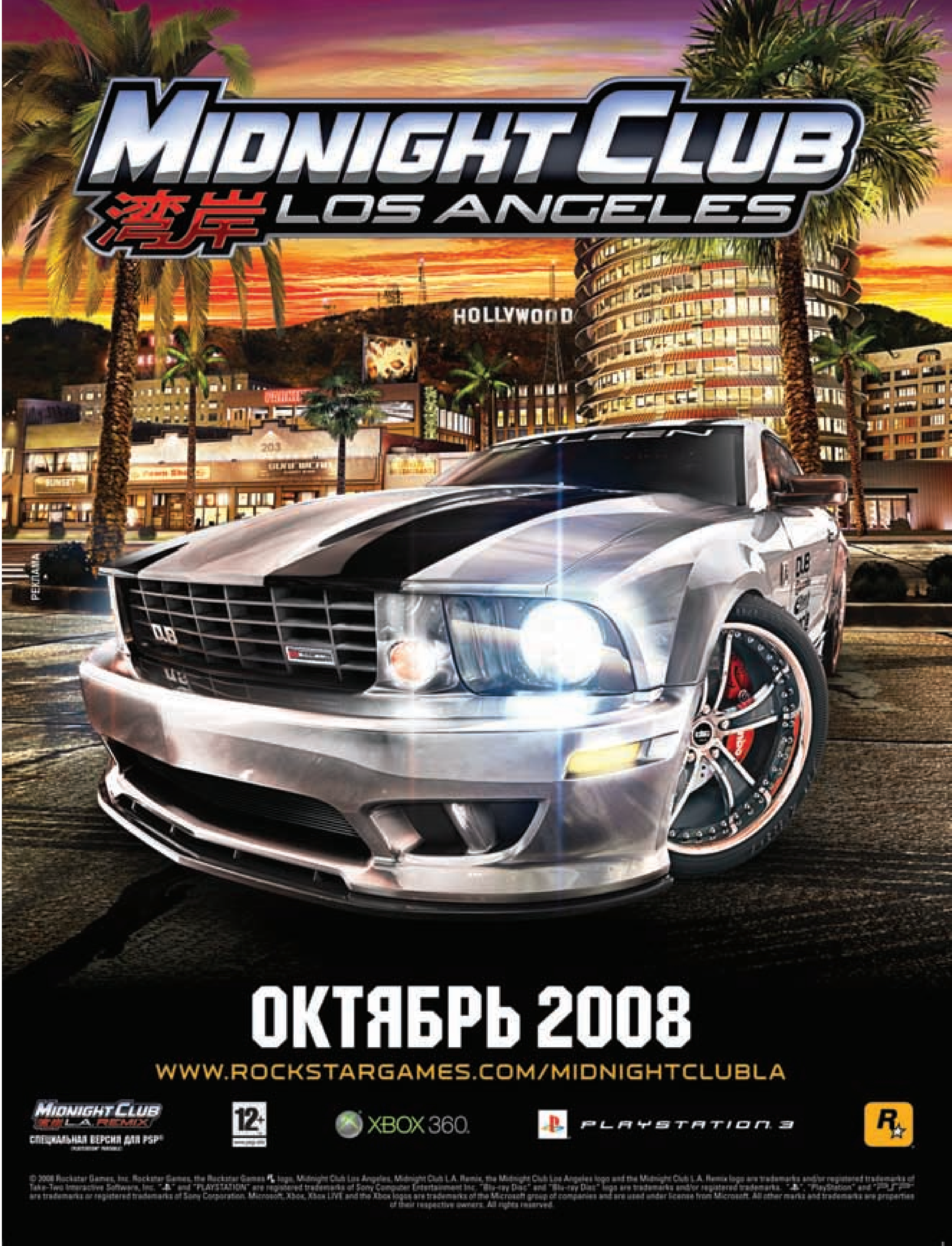
02

Студия FromSoftware уже несколько лет разрабатывает выпуски сериала Tenchu, где важную роль играет не только умение ниндзя лихо шинковать противников, но и умение ниндзя прятаться даже в самых чахлых кустиках, подкрадываться со спины и морочить голову дозорным. Теперь же FromSoftware решила пойти по стопам Томонобу Итагаки, в чем, правда, не хочет сознаваться, и занялась экшном с адвенчурными элементами, Ninja Blade. Как поведал нам продюсер, Масанори Такеути, за Ninja Blade следует благодарить поклонников Tenchu. Геймдизайнеры получили от них столько просьб и предложений о нововведениях, которые противоречили концепции Tenchu, что поняли – надо ковать еще один оригинальный проект о ниндзя. Нам продемонстрировали отрывок из игры (а позднее, на выставке, разрешили пройти тот же уровень самим). На экране одетый по последней средневековой моде ниндзя повторил подвиг Кратоса из God of War. Сперва он полетал в небесах, при помощи QTE расправляясь с врагами, затем эффектно сбежал вниз по стене современного небоскреба (опять же, частично за счет QTE), а потом забрался внутрь и принялся рубить в капусту человекоподобных монстров (заявлены три вида оружия плюс магия; нам показали два меча и «магию ветра» – заряженные Сверхъестественной Силой сюрикены). Без летящих во все стороны рук и ног, правда, обошлось – создатели подчеркивают, что от Ninja Gaiden 2 их детище будет отличаться более гуманными способами расправы с противниками. Второе отличие от NG2 – декорации. «Но ведь во второй Ninja Gaiden есть и небоскребы, и даже Кремль!» – скажете вы, и будете правы. Тем не менее, в FromSoftware стоят на своем – у Итагаки упор на придуманные антуражи, а в Ninja Blade будет воссоздан настоящий Токио: с Синдзюку, Сибуей и прочими районами. Третье отличие – обильные сцены с QTE. Из заявленных двенадцати часов, которые уйдут на прохождение уровней, три-четыре – сплошь испытания на знание кнопок и скорость реакции. В драке с боссом – удивительно, но это Гигантский Вражеский Краб – нам показали местный аналог bullet time, «зрение ниндзя» (Ninja Vision). С его помощью можно не только замедлить происходящее на экране (чтобы было проще скакать через какие-нибудь препятствия, например), но и «высмотреть» вражеские слабости.

ЗА NINJA BLADE СЛЕДУЕТ БЛАГОДАРИТЬ ПОКЛОННИКОВ TENCHU.






MIDNIGHT CLUB
湾岸 LOS ANGELES
HOLLYWOOD
РЕКЛАМА
ОКТЯБРЬ 2008
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
СПЕЦИАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ PSP®
12+
XBOX 360
PLAYSTATION 3
© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games R logo, Midnight Club Los Angeles, Midnight Club L.A. Remix, the Midnight Club Los Angeles logo and the Midnight Club L.A. Remix logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray Disc" logos are trademarks and/or registered trademarks. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

The Last Remnant

В The Last Remnant и Star Ocean 4, новинках от крупнейшей японской «фабрики RPG», разрешали поиграть лишь на стенде Microsoft. Один сеанс в The Last Remnant – пятнадцать минут. За это время можно начать новую игру, посмотреть несколько заставок общей длительностью в двенадцать минут и почти не увидеть тех грандиозных битв, которые отличают новинку от прочих представительниц жанра. Либо, как вариант, загрузить сейв и отважно ринуться в ближайший лабиринт: провести парочку – другую сражений. На большее не хватает времени – каждая схватка даже при самом удачном раскладе занимает не меньше пяти минут. Дело в том, что нашим заботам вверяют не троих, не четверых и даже не шестерых героев, а пять отрядов. Каждый укомплектован четырьмя воинами. Ранее сообщалось, что максимальный состав отряда – пять человек, но мы заглянули в меню и убедились – больше четырех набрать нельзя. Не исключено, что число человек в отряде каким-то образом зависит от уровня лидера, но ни подтвердить, ни опровергнуть эту теорию нам не удалось.

Бои идут пораундово. Игрок отдает приказы только лидерам (остальные участники подчинятся примеру вожаков), но при этом, когда заканчивается раунд раздачи приказов и наступает раунд их исполнения, анимируются действия всех персонажей, оказавшихся на поле. Схема напрямую позаимствована из тактических RPG. Вот только там в армиях редко когда бывает свыше восьми юнитов. Чтобы разнообразить фазу исполнения и не дать геймерам отвлечься от действа, разработчики решили ввести в битвы QTE. Кидается, скажем, Раш (так зовут главного героя) с мечом на противника, и тут на экране появляются изображения «буквенных» клавиш контроллера. Затем одна из иконок, замигав, превращается из серой в цветную. В этот момент – и ни в коем случае не позже – нужно нажать соответствующую кнопку. Если успеете – прием нанесет больше урона противнику. «Окошко» для выполнения QTE – совсем крошечное. Можно схитрить и надавить на кнопку чуть раньше, когда ее изображение только-только начинает мигать.

У стратегических игр позаимствовано еще одно новшество: отряды умеют маневрировать по полю. Повлиять на маневры и постараться, например, взять неприятелей в «клещи» можно лишь в самом начале раунда. В верхнем правом углу экрана отображается схема расположения войск на поле. Она подсказывает, в каком направлении рванет отряд, если решится напасть на ту или иную кучку противников. Но враги во время фазы исполнения приказов также не стоят на месте, и не исключено, что их перебежки расстроят все ваши планы.

Ваш успех или, напротив, провал в каждом раунде немедленно скажется на решимости дружественных и неприятельских солдат. В самом верху экрана располагается счетчик боевого духа: чем выше он у побеждающей стороны, тем больше разуверяются в благоприятном исходе противники (и, соответственно, хуже дерутся). Похожая схема использовалась, например, в Samurai Warriors, но там не было таких молниеносных изменений ситуации. Пара проигранных раундов – и вот вокруг Раша сплошь пессимисты.

Розыски монстров в лабиринтах сперва напомнили нам Final Fantasy XII – неприятели отображаются на поле, и у каждого над головой иконка. Она обозначает, видит ли вас враг и насколько решительно он настроен (некоторые готовы драться, а некоторые попросту спят). Но схватки происходят на отдельной арене (чтобы напасть первым, нужно нажать нижний правый шифт), да и главный герой исследует местность в одиночку, до поры до времени не афишируя личную армию. Так что в этом отношении The Last Remnant все же ближе, например, к Grandia II. Помимо Xbox 360 The Last Remnant выйдет также на PS3 и PC, хотя и не сразу – сперва обоснуется на консоли от Microsoft, причем уже совсем скоро – 21 ноября.

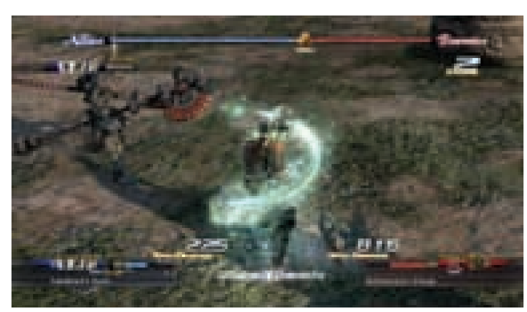
ИНФОРМАЦИЯ

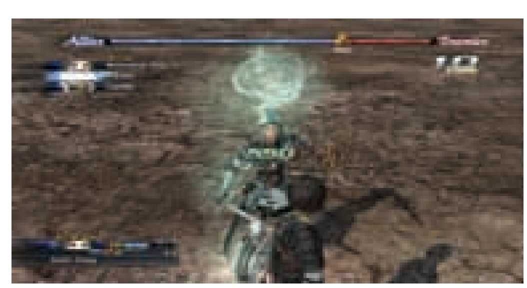
Платформа:
Xbox 360, PC, PlayStation 3
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Дата выхода:
21 ноября 2008 года (Европа)
Онлайн:
http://lastremnant-game.com
Страна происхождения:
Япония

03









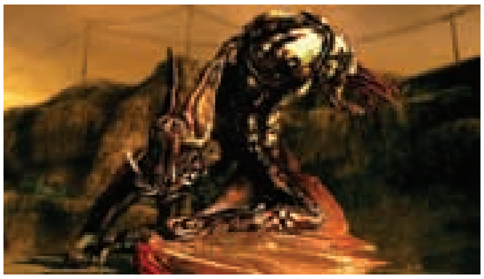
Resident Evil 5

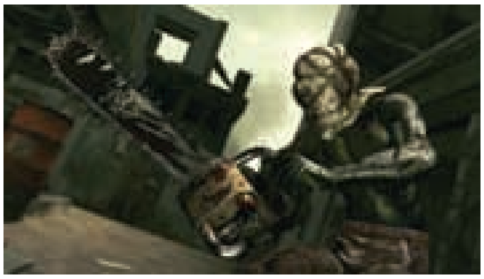
04

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 2 (онлайн co-op)
Дата выхода:
13 марта 2009 года
Онлайн:
http://www.residentevil.com/5
Страна происхождения:
Япония

От консоли с Resident Evil 5 нас пришлось отдирать силой, хотя на TGS показывали те же два уровня, что и на E3: Assembly Place (босс – утыканный иглами палач с гигантским топором) и Shanty Town (босс – тип с бензопилой, один из наиболее надоедливых врагов в RE4). Но у здешней версии было важное отличие: второй тип управления (его ласково окрестили shooter) и возможность опробовать кооперативное прохождение уровней. Кооператив доступен пока лишь в онлайновом режиме RE5 (на стенде попросту объединили в сеть два демоюнита); в одиночном режиме напарник находится на попечении AI.
«Шутерное» управление не слишком отличается от стандартного – бежать и стрелять одновременно по-прежнему нельзя. Но клавиши, отвечающие за оружие, расположены чуть поудобнее. Чтобы выстрелить во врага, например, нужно зажать оба нижних курка, чтобы прицелиться – нижний левый. Поворачивать прицел предлагается с помощью правого аналогового стика. Хотя зомби в RE5 тихие и подбираются не спеша, у них есть неприятная привычка наступать с нескольких сторон разом. Вот и получаешь одну порцию адреналина за другой, лихорадочно вертя стиком, чтобы выпендриться и исполнить несколько хедшотов.
Зато орудовать ножом легко и просто. LB + правый нижний курок, и Крис (или Шева в коопе), не отвлекаясь на дополнительные действия вроде расчехления ножа, избавляются от врагов, экономя патроны.
Кооп в RE5 прекрасен: предсказываем, что за право воевать в облике Шевы будут вестись нешуточные споры. Шева быстрей и легче Криса, и именно ей приходится карабкаться по лестницам, перепрыгивать через стены – одним словом, лезть на передовую. Очень толково продумано взаимодействие напарников – копия того, что вы отыщете в одиночном режиме. Например, вам нужна помощь – зомби взяли в оборот или же здоровье на исходе. Жмете кнопку «B» , тем самым активируя для напарника QTE: если по сигналу на экране он успеет нажать «B» в ответ, то выполнит требуемое действие. Скажем, раскидает недругов мощным пинком или вколет вам лекарство. Но, разумеется, это справедливо лишь в том случае, если дуэт не разделился где-то по дороге. В случае, если напарник далеко отбежал, а вы зовете его на выручку, на его экране ваша иконка замигает красным и появится стрелка, подсказывающая, куда бежать.
Похожим образом в co-op выполняются акробатические трюки. Например, в Shanty Town есть эпизод, когда Шеве нужна помощь Криса, чтобы взобраться на лестницу. Подходим к лестнице, жмем «B» (если забудем, игра напомнит иконкой-подсказкой). Опекун Криса в ответ жмет «B», и разыгрывается заскриптованная сценка – Шева при поддержке напарника лезет наверх.











Sonic Unleashed

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 2, Wii
Жанр:
action.platform
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Sega
Количество игроков:
1
Дата выхода:
ноябрь 2008 года (PS3, Xbox 360, PS2; Европа); 14 ноября 2008 года (Wii; Европа)
Онлайн:
http://www.sega.co.uk/sonicunleashed
Страна происхождения:
Япония

05

На Tokyo Game Show 2008 в открытом доступе показывали игру, которую мы, в принципе, уже видели до этого – в студии Sonic Team в начале лета и на выставке E3. Вопреки обещаниям Sega, Sonic Unleashed (в Японии ее именуют Sonic World Adventure) все еще подтормаживает в особо сложных сценах (например, когда дневной Соник проносится сквозь кафе, разнося в щепки столы и стулья; и почти все время в ночном режиме), но только в версии для PlayStation 3. В демке для Xbox 360, как ни смешно, все в порядке. Как мы уже рассказывали, «дневные» уровни напоминают о традиционных частях сериала – очень неплохая попытка воспроизвести в 3D успех двухмерных Sonic the Hedgehog. Соник бежит вперед, для чего обычно нужно держать кнопку «вправо». Время от времени ему нужно прыгать (падение в пропасть карается смертью) – как это и было в начале девяностых. Однако теперь есть и еще целых четыре кнопки, проверяющих реакцию геймера. Одна отвечает за наведение на противников и прочие цели; с ее помощью Соник не только сражается, но и перепрыгивает через пропасти (навелся, ударился клубком о врага или механизм, отскочил дальше). Она же отвечает за ускорение, если синий спринтер просто несется по трассе. Вторая кнопка заставляет ежика нагнуться; на большой скорости он делает подкат, проезжает сквозь узкие проходы и заодно убивает пару-тройку врагов, поджидающих его с той стороны. Правый и левый шифты нужны во время скольжения по рельсам, чтобы перепрыгивать налево или направо (с рельсы на рельсу), сохраняя скорость и направление движения. То есть, если одна дорога обрывается, нужно вовремя это заметить и быстро перемахнуть на нормальную. Также время от времени вам попадаются классические платформы; в том числе и двигающиеся. В принципе, это все примерно так же интересно, как и звучит, но с одной поправкой. Если с реакцией у вас не очень, в Sonic Unleashed делать нечего. Скорости здесь воистину бешеные, да еще следить за перемещением приходится не только в одной плоскости. Ту же Sonic the Hedgehog 3 на Sega Mega Drive можно было проходить в стиле Super Mario Bros., а Sonic Unleashed по настроению более всего напоминает Sonic Adventure на Dreamcast, где к «адвенчурной» части в какой-то мере можно отнести игру за Соника-оборотня.

«Ночные» уровни все же больше смахивают на мультяшный God of War. Часть времени герой прыгает по платформам, используя вытягивающиеся лапы, чтобы зацепляться за край обрыва. Но в основном ежоборотень занимается тем, что лупит толпы монстров, напоминающих о Kingdom Hearts. Приемов и их связок довольно много. Можно, например, захватывать врагов, подкидывать в воздух, ударять одного о другого. Все это делается интуитивно, однако расслабляться не стоит – нас успели пару раз убить, прежде чем мы прошли одно особо сложное место. В ночном же режиме вас ждут приключенческие элементы – например, побив всех врагов, нужно найти кладовку с ключом, а затем донести его до двери. Не бог весть какая головоломка, так ведь и Sonic Unleashed – отнюдь не Silent Hill.



Tenchu 4

From Software, о которой мы уже упоминали в связи с Ninja Blade, чуть не угробила флагманский сериал Tenchu последними играми из разряда «нам не хватило денег на графический движок» и решила свежий выпуск – Tenchu 4 – готовить для Wii. Решение очень верное: новинка выглядит достаточно привлекательно, интригует любопытным управлением. В миссии, которую мы проходили, постоянно приходилось изображать при помощи Wii-mote разные жесты, больше всего напоминающие язык бойцов из американского подразделения «Дельта». В итоге герой прислонялся к стенам, прятался в кустах и потихоньку пробирался за спину к сопернику. Еще одно движение – и горло незадачливого самурая перерезано. Особых сложностей у нас не возникло, но нужно сделать поправку на всплывающие подсказки.

В классических играх сериала в случае обнаружения приходилось драться (не самый лучший вариант, но за провал не накажут). Здесь после обнаружения наступил Game Over: поблажек ниндзя не дают. Не исключено, что в демоверсии подобран самый удачный уровень, но происходящее очень напоминает первую и вторую части сериала Metal Gear Solid с их комнатами-головоломками. Нужно определить поле зрения врага, продумать маршрут и аккуратно исполнить все действия. Когда охрана снята – можно пробраться в жилище местного лорда, проползти по балкам под самой крышей и спрыгнуть на него сверху. Константин Говорун, к примеру, считает, что так и должны действовать настоящие воины-тени.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action-adventure.stealth
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
From Software
Количество игроков:
1
Дата выхода:
1 квартал 2009 года (Европа)
Онлайн:
http://www.tenchu.net/four/
Страна происхождения:
Япония



06

Patapon 2: Don Chaka

Поклонники Patapon, стратегии, скрещенной с “ритм-симулятором”, могут исполнить победный танец: Patapon 2 снабжена полноценным мультиплеером для четырех игроков. Как теперь заведено, сражаться им придется не друг с другом, а с полчищами врагов под управлением AI. В демоверсии задание оказалось достаточно простым: поднять гигантское яйцо и отнести его в особую зону, чтобы там расколотить и достать магическую маску. “Хостер” сеанса становится героем, уникальным юнитом, который на поле боя присутствует в единственном экземпляре. На сладкое нам приготовили несколько новых классов: например, Торипон («тори» с японского значит «птица»), которые воюют верхом на аистах, что серьезно меняет расстановку сил на поле боя. Одиночный режим обещают значительно расширить и дополнить: сорок восемь редких патапонов, увеличившийся вдвое арсенал и свыше восьмидесяти миссий. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSP
Жанр:
strategy/special.rhythm
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Sony
Количество игроков:
до 4 (в мультиплеере)
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
http://www.jp.playstation.com/scej/title/patapon2/
Страна происхождения:
Япония



07

ИНТЕРВЬЮ: This is Vegas

На вопросы «СИ» отвечает продюсер Алан Патмор. Побеседовать с ним нам удалось на московском Midway Gamers Day, который устраивали российские партнеры компании: «Веллод» и «Новый Диск».



ТЕКСТ Сергей Цилюрик

Так что вдохновило вас сделать игру про Вегас?

Года три назад мы решили, что хотим работать над экшном вроде GTA. Примерно в то же время я много ездил в Вегас по работе, на саммит DICE, и провел там совершенно безумные выходные. На мероприятие я так и не попал – все время провел, развлекаясь и веселясь. И потом подумал – по мотивам этих похождений выйдет классная игра! Тогда же в нашем офисе в Сан-Диего размышляли, какой проект можно сделать про Вегас. Они мыслили несколько иначе, но потом, обменявшись мнениями, мы решили: «А ведь будет здорово, если мы воссоздадим Лас-Вегас и позволим геймерам там делать все, что они захотят!»



То есть, в основе игры – ваш личный опыт?

Во многом мой опыт, да, но мы, конечно, ездили в Вегас, делали съемки местности, потому что нам важно было воссоздать ощущение, атмосферу этого города. И, конечно, много фильмов и сериалов повлияло на нашу картину Вегаса. В то время как GTA рассказывает о быте преступников, у нас игрок сможет прожить жизнь VIP-персоны в Лас-Вегасе, наслаждаясь доступом в лучшие места города, водя лучшие машины, веселясь с красивыми женщинами, посещая клубы… Вы начинаете в Вегасе с 50 долларами в кармане, а в конце открываете казино.

Вы говорите, что игра не про преступника, но в людей стрелять в ней все-таки придется!

Да, но мы не подаем это как преступление. По ходу сюжета вы столкнетесь с плохими ребятами, и придется защищаться. А так – делайте что хотите. Конечно, если вы начнете палить в клубе, сразу же приедет полиция.

А что насчет казино? Они будут выглядеть так же, как настоящие?

Мы сделали свои версии всех казино. Они очень похожи на настоящие: взгляните на Olympus, и поймете, что это – вылитый Caesar's Palace.

Расскажите нам про геймплей.

Сюжетная кампания где-то на 70% состоит из сражений и гонок – того, к чему все привыкли по GTA. Будут и заезды с заданиями, когда, например, нужно сбить противника с дороги. И мы сбалансировали драки и перестрелки. А остальные 30% – это то, что вы ожидаете от Вегаса – походы в стрип-клубы, в казино, на вечеринки. Но у игрока при этом всегда есть выбор отказаться от прохождения сюжетных миссий и просто веселиться.

А сколько времени займет сюжетная кампания?

Если вы будете выполнять только сюжетные задания, без сайдквестов, то потратите порядка 20 часов. Так что игра довольно-таки большая. А еще мы выпустим скачиваемый контент. Вегас же постоянно обновляется, перестраивается – и мы тоже каждые несколько месяцев будем поставлять дополнения с новыми казино и миссиями.

А сколько всего будет разных игр в казино?

Основное внимание мы уделяем покеру, разным стилям покера – Texas Hold'em, например, сейчас очень популярен. Будет блекджек, слоты, еще парочка игр на удачу, вроде колеса фортуны. И везде можно мухлевать, причем мы научим вас мухлевать. Например, разрешим купить помеченную колоду и инфракрасные очки, которые позволят видеть насечки на картах. То есть, если игрок не любит играть в карты по-традиционному, он сможет заново открыть для себя эти развлечения – и получить преимущество над соперниками.

Что вы скажете насчет гоночных уровней?

По сюжету вы попадете в компанию нелегальных уличных гонщиков и сможете, участвуя в заездах по всему городу, выигрывать деньги и машины. Копы при этом дремать не будут! Нам было важно не забыть о гонках, потому что они – важная часть культуры Вегаса. Даже специальные трассы были построены за городом, чтобы люди не гибли на улицах.

Какое оружие будет у героя?

Из летального – пистолет, дробовик, базука. Будет и нелегальное оружие – парализующее, например, или там гранаты ослепляющие. Вы же не хладнокровный убийца и стреляете больше, чтобы защитить себя.

Но мы же сможем взять базуку, прийти на вечеринку и…

Да, сможете, если захотите! *смеется*

Постойте, это же не в характере героя!

Да, и окружающие отреагируют соответствующе. Публика в игре очень чуткая. Если вы танцуете на вечеринке, люди будут танцевать с вами, а если вы побежите по улице с базукой, они посторонятся, сфотографируют, расскажут о вас копам. И оружие у нас не будет так доступно, как в других играх. Да и вообще отношение к нему у нас скорее насмешливое.

А что случится, если копы поймают?

Проигрываете миссию, теряете деньги и предметы. Достаточно немного последствий.

А были ли какие-то проблемы с властями Вегаса?

Да нет. Мы же делаем их городу рекламу, по сути, мы рассказываем игрокам, как круто быть в Вегасе! **СИ**


ИГРАЙ В FIFA 09
НАЧНИ МАТЧ. СОЗДАЙ НАСТОЯЩУЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ КОМАНДУ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ. ОТТАЧИВАЙ СВОЕ МАСТЕРСТВО. ПОЛИРУЙ ТОЧНОСТЬ ПЕРЕДАЧ. НАЛАЖИВАЙ ТАКТИЧЕСКИЕ СХЕМЫ ДО СОВЕРШЕНСТВА. ВЛИВАЙСЯ В ИГРУ 10 НА 10 ВМЕСТЕ СО ВСЕМ МИРОМ. ИГРАЙ И ИГРАЙ СНОВА. ПОКА НЕ ОСТАНЕТСЯ НИ ОДНОГО НЕПОБЕЖДЕННОГО ПРОТИВНИКА. ИГРАЙ В FIFA 09!
В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ!
WWW.FIFA09.EA.COM/RU
WWW.ELECTRONICARTS.RU
PlayStation.2
PLAYSTATION.3
FIFA 09
3+

ИНТЕРВЬЮ: MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

На вопросы «СИ» отвечают Эд Бун, глава разработчиков, и продюсер Ганс Ло (на фото – Ганс Ло).

ТЕКСТ
Сергей Цилюрик



Нынешняя МК очень напоминает классические двумерные части. Почему вы решили сделать ее именно такой и в чем принципиальное отличие геймплея от, например, МК2?

Ло: Мы прислушались к фанатам. Очень многие просили нас вернуться к истокам сериала и мы это сделали.

Бун: Гораздо больше внимания уделяется суперударам и новым методам ведения боя – Close Combat, Free Fall. Эти короткие перерывы в ходе сражения – с собственной боевой механикой – заставляют игру выделяться на фоне остальных.

Кто из команды, создавшей первую часть, работает над проектом?

Бун: Из оригинальной команды – только пара ребят: я и Джон Вогель. Дэн Форден теперь менеджер, над звуком он больше не работает, а Джон Тобайес даже не в компании.

Я слышал, что вы большой фанат комиксов. Кто ваш любимый герой?

Бун: Определенно, Флэш.

О, я видел его в игре. На вид он как все остальные, но когда движется, возникает ощущение, что его комбо прямотаки бесконечны. Стиль игры за него будет сильно отличаться, не так ли?

Бун: Да, конечно. Флэш и еще Джокер – нетрадиционные бойцы, так сказать. Они ведут себя иначе, нежели Супермен или Бэтмен, которые преимущественно используют удары руками и ногами. И нам пришлось улучшить «небоевых» персонажей, чтобы они удачней вписались в мир МК.

К слову о Джокере. Сейчас «Темный рыцарь» бьет рекорды популярности, а Джокер там совсем другой, нежели в МК. Кто занимался дизайнами DC-персонажей?

Бун: Дизайны делала наша команда, и нам, само собой, приходилось получать согласие DC. Это касалось и того, какую версию Джокера использовать. Мне кажется, что тот Джокер, что у нас сейчас, ближе к дизайну Алекса Росса. На самом деле, нас специально попросили держаться подальше от фильмов, то есть, наши Бэтмен и Джокер не должны были выглядеть, как в «Темном рыцаре».

В списке персонажей есть Саб-Зиро, но в истории Mortal Kombat их было несколько. Который же это?

Бун: Мы не собираемся вписывать этот выпуск в хронологию Mortal Kombat, в его основу лег сценарий в духе «а что, если». Но раз вы спросили, то, по моему мнению, это скорее Саб-Зиро из Mortal Kombat 2. Правда, мы, конечно, не считали его каким-то конкретным Саб-Зиро.

А что скажете насчет «Т»-рейтинга?

Бун: Ребята из DC не хотели рейтинга «М». И мы их понимаем, у них персонажи такие. Но вместе с тем мы все равно стремились сделать игру, которая выглядела бы как Mortal Kombat – жестокий файтинг. И мы нашли компромисс: у нас, по сути, тот же Mortal Kombat, просто там нельзя оторвать Бэтмену голову. Фаталити оставлены, только не в таком экстремальном виде, как, например, обезглавливание.

А что вы скажете насчет перспектив? Ганс Ло упомянул, что вы хотите сделать традиционный Mortal Kombat.

Бун: Если эта игра будет такой успешной, как мы ожидаем, возможно, в будущем появится еще один кроссовер. Но прямо сейчас, я считаю, нам стоит создать еще один Mortal Kombat с рейтингом «М», а потом посмотреть, что делать дальше.

Street Fighter IV тоже возвращается к истокам сериала. Как вы считаете, это тенденция?

Бун: Street Fighter и Mortal Kombat – древнейшие файтинги, и я считаю, что нам пришла пора изобрести себя заново. Да и другим файтингам пора об этом призадуматься. Я большой фанат Tekken, Virtua Fighter и Soul Calibur, но в последнее время я чувствую, что играю в одно и то же уже десять лет. И уже хочется чего-то нового. Именно это мы и собираемся провернуть с Mortal Kombat, и Street Fighter тоже пытается сделать что-то похожее. СИ


ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
АЙТИ МЕНЮ
Компьютерные деликатесы
intel
Core™ 2
Quad
inside™
Четыре ядра.
Вне конкуренции.
Всегда в наличии
5000 кг отборных
компьютерных деликатесов
Компьютеры USN NEON
на базе процессоров
Intel® Core™ 2 Quad
(495)727-33-55
www.it-menu.ru
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
БЕСПЛАТНАЯ
ДОСТАВКА
АЙТИ-МЕНЮ

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов





Константин Говорун

Кажется, в предыдущем номере мы писали о том, что финансовый кризис не повлияет на игровую индустрию. Юмор в том, что все это касается европейских, американских, японских компаний, но не российских. Их бизнес достаточно уязвим. Уже сейчас сети распространения – крупные магазины электроники и и сопутствующих товаров – испытывают затруднения с наличностью (что как раз и есть следствие кризиса) и не расплачиваются с поставщиками. Кроме того, очень многие российские игры производились с расчетом на бесконечно растущий спрос на все подряд. Ходили даже шутки о том, что продать можно даже пустую болванку, если налепить на нее яркую обложку с клевым названием. Процент возвратов будет незначителен, поскольку далеко не все покупатели вообще посмотрят, что на диске. А кто и удосужится – не станет возиться с возвратом денег. Сейчас покупатели игр станут гораздо разборчивее. Более требовательными и осторожными окажутся и зарубежные издатели.

В таких условиях выживут только лучшие студии, производящие по-настоящему качественные вещи. Таких не так уж мало; достаточно вспомнить только недавний King's Bounty, по поводу которой писают кипятком пользователи американских порталов GameSpot и IGN. И, будем надеяться, когда буря закончится, сильных студий в России станет больше, а плохих игр – меньше. И это прекрасно.



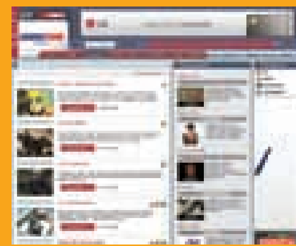
Авторские колонки

Спецматериалы и интервью

Смотрите также



Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парады

Хит-парад Великобритании

1	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts
2	Wii Fit	Nintendo
3	Mario Kart Wii	Nintendo
4	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft
5	Tiger Woods PGA Tour 09	EA
6	Wii Play	Nintendo
7	Carnival: Funfair Games	Take 2
8	Pure	Disney
9	Big Beach Sports	THQ
10	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard

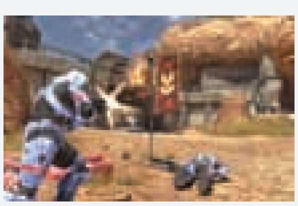
Хит-парад Японии

1	Super Robot Taisen Z	Namco Bandai	PS2
2	Pokemon Platinum	Nintendo	DS
3	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
4	World Destruction	Sega	DS
5	Kinnikuman Muscle Grand Prix Max 2 Tokumori	Namco Bandai	PS2
6	X Edge	Idea Factory	PS2
7	Dragon Ball DS	Namco Bandai	DS
8	Wii Fit	Nintendo	Wii
9	Aquanaut's Holiday	Sony	PS3
10	Daigasso! Band Brothers DX	Nintendo	DS

События прошлых лет

Год назад

Представители корпорации Microsoft подтвердили, что Bungie отныне – независимая студия. Но Microsoft сохранит за собой право на марку Halo.



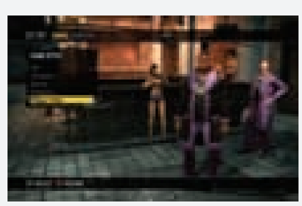
Пять лет назад

Компания Nintendo впервые за 40 лет подсчитывает убытки. Потери составили солидные 27 млн долларов.



Восемь лет назад

Издательство THQ, с которым у Volition был подписан контракт об издании Summoner, нашло команду настолько достойной, что купило ее целиком.





Новые темы



«В фокусе»: Лучшие игры под нашим пристальным вниманием

Каждую неделю в программе «В фокусе» вас ждут новые истории о самых знаменитых игровых сериалах. Не пропустите!

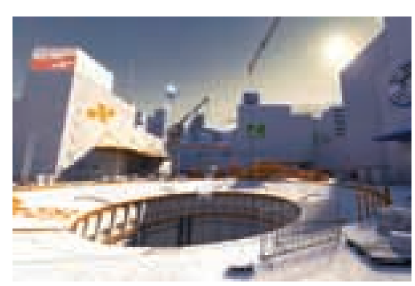
смотрите на Gameland.TV с 7 ноября



На DVD: Трейлер репортажа с TGS 08

Мы готовим большой видеорепортаж с TGS 2008. Ну а пока – небольшая нарезка избранных кадров. Совсем скоро – полная версия!

смотрите на DVD



На DVD: Mirror's Edge – интервью с TGS 08

На TGS 08 корреспонденты «СИ» плотно пообщались с разработчиками многообещающего экшна Mirror's Edge. Что из этого получилось – смотрите в нашем видео.

смотрите на DVD


РЕКЛАМА
Король-лич ждет...
Вам удалось остановить полчища жестоких демонов Запределья... Теперь Король-лич Артас строит зловещие планы, угрожающие жизни в Азероте. Вы вступите в борьбу с легионами Плети, истребляющими все на своем пути, будете сражаться в самом сердце ледяной бездны и навсегда положите конец правлению Короля-лича.
· Достигните 80-го уровня.
· Вторгнитесь во владения Короля-лича.
· Освойте новый героический класс — рыцарь смерти.
· Управляйте мощными осадными машинами.
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ


WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
В продаже с 13.11.2008

ТЕКСТ
Юрий Пашолок



Даже на фоне других симуляторов (особенно авиационных) танковые не слишком популярны – наблюдать за окружающей обстановкой через узенькую смотровую щель совсем не романтично. Жанр, зародившийся более трех десятилетий назад, лишь несколько лет спустя стал доступным простым пользователям; больше того, часть команд, которые создавали танкосимы, так или иначе связаны с военными. Непростой истории танковых симуляторов и посвящен данный материал.

Не для всех

Первые танковые тренажеры появились еще в те времена, когда игрушки были деревянными, а о компьютерах, не говоря уж об играх для них, еще никто и знать не знал. Создавались они для тренировки механиков-водителей и представляли собой имитацию отделения по управлению, со всеми рычагами, а часто и смотровым прибором. До полноценного симулятора данная конструкция, разумеется, не дотягивала, но для начального развития ее вполне хватало.

Первые шаги к созданию виртуальных танков были сделаны в 1975 году в стенах университета штата Иллинойс. Здесь создали первый космический симулятор (Spasim, 1974 год), здесь же Брюс Артвик разработал прототип игры, которая позже будет известна как Flight Simulator. Можно сказать, что Иллинойсский университет – колыбель жанра симуляторов. Делались программы для системы терминалов PLATO IV, являвшейся прообразом нынешнего Интернета. Именно для этой платформы Джон Эдо Хайфели написал программу, которая стала первым этапом становления танкосимов. Называлась она Panther и представляла собой командную игру, где главной задачей было уничтожение танков противника и их базы. Благодаря векторной графике игрок мог оглядеться на все 360 градусов, что для того времени стало настоящей революцией. Но и это еще не все: в игре имелась хоро-

Те, кто в танке

Часть 1



шая физическая модель – так, траектории выстрелов рассчитывались с поправкой на кривизну земной поверхности! Вдобавок ко всему Panther делалась в расчете на сетевые баталии, теоретически количество игроков было ограничено только числом терминалов, на практике же в бою иногда встречались около полусотни человек одновременно.

Работы по совершенствованию Panther были продолжены, и два года спустя на свет появилась игра, которая считается первым полноценным танковым симулятором. Panzer, или Panzer PLATO, создавалась по заказу танковой школы в Форт-Ноксе. Среди усовершенствований стоит отметить разные типы боеприпасов, а также приведение характеристик машин в соответствие с показателями реальных прототипов. Как и Panther, Panzer была рассчитана на сетевые баталии. По понятным причинами Panzer PLATO оказалась вне поля зрения обычных игроков, но и она повлияла на жанр. Принципы, заложенные в Panther и Panzer, позже были воплощены в знаменитой Battlezone, появившейся в 1980 году на платформе Atari. К слову сказать, Battlezone также не избежала военного призыва: модифицированная версия игры, известная как The Bradley Trainer, использовалась в качестве тренажера для персонала одноименной боевой машины пехоты.

Ода «Абрамсам»

Ныне почившая в бозе фирма Dynamix за время своего существования успела отметиться немалым количеством игр, которые стали столпами целого ряда жанров. Именно ей принадлежит авторство первой части MechWarrior, а созданная в 1989 году Death Track до сих пор служит образцом для подражания в жанре гонок со стрельбой. Отметилась Dynamix и на ниве авиасимуляторов, в ее активе такие игры, как F-14 Tomcat, Red Baron, A-10 Tank Killer и Aces of the Pacific. В контексте данного материала наиболее



Первые сетевые баталии выглядели примерно так.

важной игрой, созданной Dynamix, является Abrams Battle Tank, первый танковый симулятор, созданный для обычных геймеров, не обремененных военной формой. Состоялось это знаменательное событие в 1988 году.

Стоит отметить, что Abrams Battle Tank появился отнюдь не на пустом месте. История Dynamix началась с аркадного танкового симулятора Stellar 7, созданного Дэймоном Слайе еще в 1982 году. Идеологически он представлял собой клон Battlezone и щеголял векторной графикой. Эпическая история борьбы экипажа боевой машины с ордами, возглавляемыми Гиром Драксоном, была растиражирована на несколько игровых платформ, включая Amiga и Commodore 64. В 1986 году на свет появился еще один аркадный танкосим, Arcticfox. Управлять супертанком Slye-Hicks MX-100, как и в случае с Stellar 7, можно было на нескольких игровых платформах. Одним словом, к полноценному танковому симулятору Dynamix подошла с солидным послужным списком.

В отличие от Stellar 7 и ArcticFox, Abrams Battle Tank имела мало общего с аркадами. Слайе со товарищи создали по-настоящему серьезный танковый симулятор. Конечно, тогдашние возможности домашних компьютеров и консолей были весьма скромными, тем не менее авторам удалось внедрить многие «элементы реалистичности», ставшие в дальнейшем обязательными для жара. Были реализованы позиции всех четырех членов экипажа, разные типы боеприпасов; как и положено, управление машиной и поворот башни стали разными функциями. Присутствовала и система повреждений: вражеские снаряды могли лишить танк хода, вывести из строя те или иные системы, прежде чем боевая машина будет полностью уничтожена. Конечно, живучесть новейшей модели M1 Abrams в борьбе с советской бронетехникой сейчас вызывает улыбку, но стоит отметить, что тогда холодная война еще не окончилась, да и о реальных боевых возможностях «Абрамса» широкая публика не знала. Единственным по-настоящему аркадным элементом игры стали миссии, где воевать приходилось против полчищ советских танков и бронемашин.

Терминал системы PLATO IV.



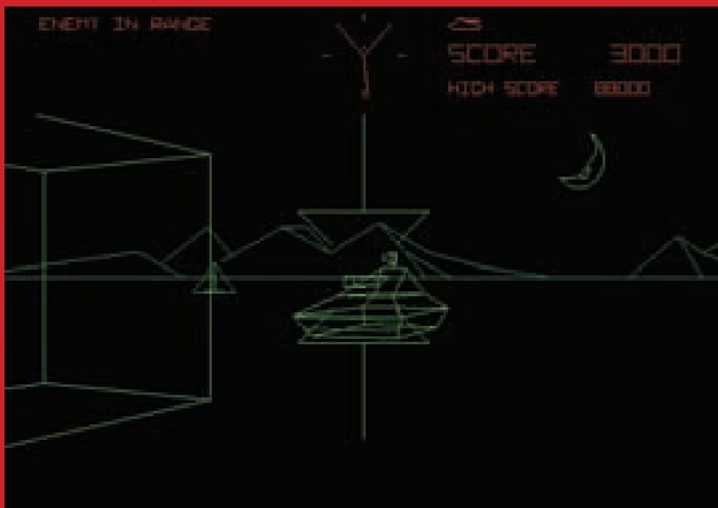
Первоначально Abrams Battle Tank вышла на платформе PC в CGA и EGA-версиях. Три года спустя Sega переработала игру под Mega Drive, где она была более известна как M1 Abrams Battle Tank. Консольная версия отличалась слегка переработанной графикой, а также тем, что во вступительной заставке перед миссией на стене кабинета вместо портрета Рональда Рейгана висел уже лик Джорджа Буша (старшего, разумеется – кто тогда знал младшего?).

Успех творения Dynamix подвиг на создание аналогичных проектов другие команды, работающие в смежных областях. В том же 1988 году на свет появилась Steel Thunder, дебютная игра фирмы Novalogic, впоследствии прославившейся целым рядом симуляторов. Steel Thunder отличалась от Abrams Battle Tank весьма продуманными миссиями, где не было места аркадным баталиям. Технически, впрочем, Steel Thunder выглядела скорее шагом назад. Сразу же бросалось в глаза то, что на всех членов экипажа выделялся один тип кокпита, да и проработка различных систем оказалась куда хуже. С другой стороны, творение Novalogic стало

Исторически сложилось, что главным «героем» большинства танковых симуляторов является американский танк M1 Abrams. Создан он был в конце 70-х годов как замена танка M60 Patton и по сравнению с ним имел ряд революционных преимуществ, например, укладку боезапаса в кормовой нише и газотурбинный двигатель. Эффектный дизайн и активная рекламная кампания сделала из M1 Abrams настоящую звезду, хотя боевая карьера у машины оказалась не столь впечатляющей. В результате усиления брони танк потяжелел на 15 тонн, что, впрочем, не сделало его неуязвимым. Abrams в обе иракские войны успешно поражался огнем противника, а возросшая масса ограничила его маневренность. Впрочем, виртуальный Abrams выглядит настоящим супертанком, крошащим все и вся.







Battlezone, образец танкосимов первого поколения.

Так Abrams Battle Tank выглядела на PC…

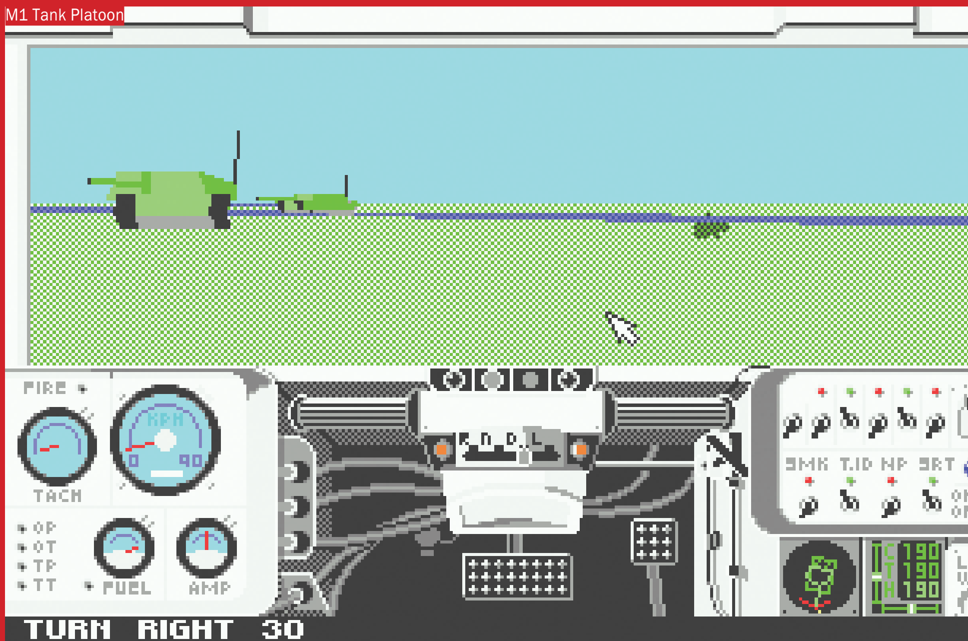


…а так на Mega Drive.









M1 Tank Platoon

первым танковым симулятором, где порулить удавалось более чем одним типом танка. На выбор предлагались M48A5 Patton, M60A3 Patton, M1A1 Abrams, а также боевая машина пехоты M3 Bradley. Такое разнообразие в мире танковых симуляторов встречалось нечасто, остальные разработчики безальтернативно предлагали «Абрамс».

Наибольшую известность среди танковых симуляторов первого поколения получила M1 Tank Platoon от Microprose. Для фирмы легендарного Сида Мейера это был первый проект такого рода, хотя к тому моменту Microprose имела в багаже целую кучу авиасимуляторов. Если Abrams Battle Tank была скорее пробой пера, то M1 Tank Platoon стала первым танковым симулятором, «правильным» со всех точек зрения. Вместо напутственных речей командира в стиле «…и сожгите здесь все!» игроку предлагался полноценный брифинг с детальным разбором задания. Сами миссии также не представляли собой безумную стрелялку в стиле Stellar 7. Что касается боевой машины, то ее системы, включая кокпиты и модель повреждений, оказались сделаны заметно лучше, чем у предшественницы. Но самым большим преимуществом M1 Tank Platoon стало то, что игрок воевал не в одиночку, а в составе взвода, состоящего из четырех танков. Великолепная по тем временам графика в сочетании с тщательно проработанным игровым процессом сделали свое дело: M1 Tank Platoon разошлась бешеным тиражом в полмиллиона экземпляров, для танковых симуляторов это до сих пор абсолютный рекорд. Помимо PC, игра была выпущена для Atari ST и Amiga.

В 1989 году также появилась Tank: The M1A1 Abrams Battle Tank Simulation от Sphere, Inc. И эта фирма не была новичком в мире симуляторов: за два года до Tank она выпустила Falcon, родоначальницу знаменитой серии симуляторов истребителя F-16. Собственно говоря, основой для танкового симулятора стал модифицированный движок Falcon A.T., сиквела Falcon. В попытке переплюнуть M1 Tank Platoon была заявлена новейшая модификация танка, M1A1, число подконтрольных машин выросло до 16 штук, появился и многопользовательский режим. Конечно, с творением Microprose игра тягаться не могла. Тем не менее, это был очень неплохой танкосим с детально прорисованными кокпитами и местностью. Появись он раньше конкурента, неизвестно, что бы сейчас вспоминали чаще, но история не знает сослагательного наклонения.

Успех M1 Tank Platoon показал, что танковые симуляторы являются не только жизнеспособным, но и вполне успешным с коммерческой точки зрения жанром. Хотя такого взрыва интереса, который вызвали авиасимы в начале-середине 80-х, не произошло. В период с 1990 по 1993 год выпущены всего две игры данного жанра – Battletank (NES) и Garry Kitchen's Super Battletank: War in the Gulf (Mega Drive, SNES, Game Gear). Называть их симуляторами можно лишь условно – что и не удивительно, ибо создала их Absolute Entertainment, Inc. во главе с Гарри Китченом, обессмертившим свое имя благодаря конверсии Donkey Kong для Atari 2600. Конечно, у Гарри имелся опыт создания авиасимулятора Stealth ATF, но тягаться с M1 Tank Platoon его творения еще не могли. Положение облегчалось лишь тем, что альтернативы Battletank и Super Battletank: War in the Gulf не существовало. Кроме того, Battletank стала первым представителем крайне малочисленного семейства чисто консольных танковых симуляторов.



Garry Kitchen's Super Battletank: War in the Gulf



Battletank

Больше танков, хороших и разных!

В 1994 году уже было начавший загнивать жанр получил мощный импульс для развития. Причиной тому стало появление Armored Fist, первого танкового симулятора второго поколения. Идеологически эта игра не слишком отличалась от Steel Thunder: как и раньше, на всех членов экипажа предлагался один тип




E3 2008: Лучшая игра выставки
Приготовься к будущему™
Fallout 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
ZeniMax
Bethesda SOFTWORKS
1С ФИРМА «1С»
РЕКЛАМА
Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
«PS», «PLAYSTATION» and «PS3» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

Armored Fist



Tank Commander



Armored Fist 2



СИГНАЛОМ К ВОЗВРАЩЕНИЮ НА ИСХОДНЫЕ ПОЗИЦИИ СТАЛО ПОЯВЛЕНИЕ В ДЕКАБРЕ 1997 ГОДА ARMORED FIST 2.

кокпита. Вместе с тем, Armored Fist внесла ряд революционных изменений, отодвигавших некоторую аркадность действа на второй план. Во-первых, игра получила воксельный движок, опробованный Novalogic в Comanche: Maximum Overkill. В то время использование технологии трехмерных пикселей давало куда более качественную картинку, чем полигональная или векторная графика, и на фоне предшественников Armored Fist смотрелась на порядок красивее. Во-вторых, наконец-то появилась возможность сесть за рычаги не только американской, но и советской техники. Помимо M1A1 Abrams и бронемашины Bradley в распоряжении игрока были Т-80 и БМП-2.

Спустя год у Armored Fist появился конкурент – Tank Commander от Big Red Software. До того момента авторы Tank Commander не были замечены в создании симуляторов, однако игра получилась вполне достойной. Более аркадная, чем Armored Fist, Tank Commander, однако стала заметной вехой в истории жанра. В ней впервые появилась возможность покататься не только на американских и советских\российских танках. На выбор предлагались M1 Abrams (США), со Т-72 (СССР), немецкий Leopard и английский Challenger. Кроме того, это был первый танковый симулятор с полностью полигональной графикой, да еще и с текстурами. На фоне вокселей Armored Fist полигоны в тот момент смотрелись невыигрышно, но как показало будущее, в борьбе графических технологий победили именно они.

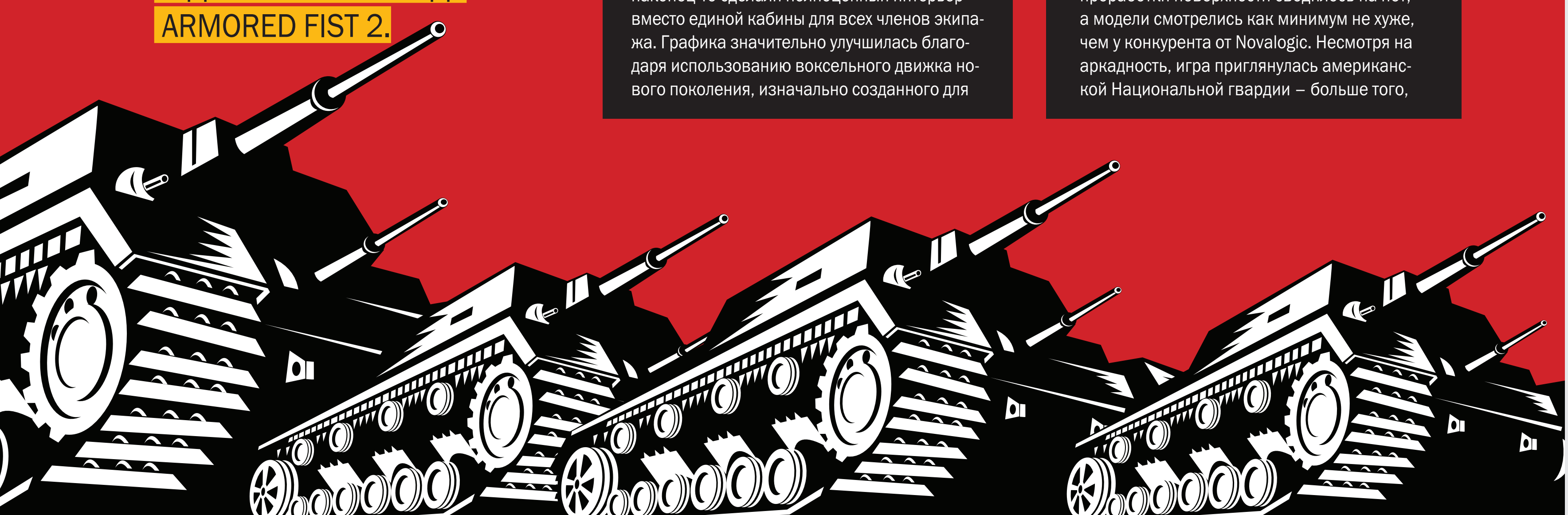
«Абрамсы» наносят ответный удар

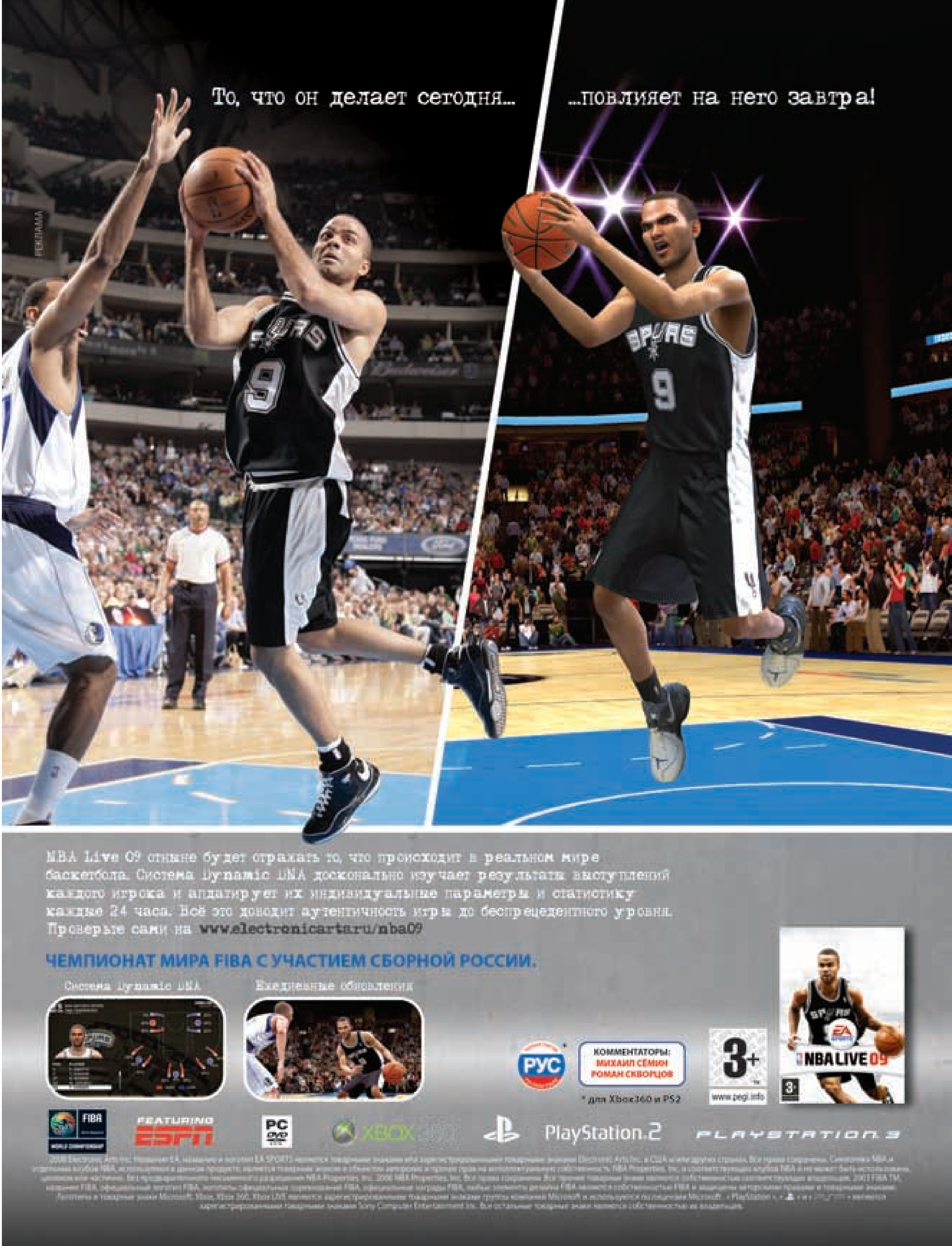
После появления Armored Fist и Tank Commander казалось, что танковые симуляторы наконец станут принципиально иными, и эволюция в жанре пойдет семимильными шагами. Однако все получилось совсем не так: 1996 год не принес ни единого танкосима, а игры, появившиеся год спустя, хоть и были совершеннее графически, на деле являлись скорее шагом назад.

Сигналом к возвращению на исходные позиции стало появление в декабре 1997 года Armored Fist 2. Можно было ожидать, что Novalogic продолжит развивать игру с точки зрения реалистичности. Отчасти ожидания оправдались: «жизнености» в игре стало намного больше, кроме того, разработчики наконец-то сделали полноценный интерьер вместо единой кабины для всех членов экипажа. Графика значительно улучшилась благодаря использованию воксельного движка нового поколения, изначально созданного для вертолетных симуляторов серии Comanche. Но все эти улучшения несколько терялись на фоне того, что вместо выбора из четырех танков игроку теперь предлагали всего одну модель – M1A2 Abrams. Игру постарались сделать как можно более интересной, предложив несколько кампаний в разных точках планеты, но после первой части Armored Fist это выглядело как-то несерьезно.

В том же 1997 году на рынке танкосимов засветилась Interactive Magic с iM1A2 Abrams. Разрабатывалась игра совместно с Charybdis Enterprises. Дебютантом Interactive Magic было назвать сложно, ибо ведущим геймдизайнером iM1A2 Abrams являлся никто иной, как Арнольд Хендрик, более известный как один из создателей M1 Tank Platoon. Неудивительно, что идеологически новая игра напоминала предыдущий танковый симулятор от Хендрика, больше того, изначально она должна была называться Tank Platoon 2. На сей раз помимо танкового взвода, игрок мог задействовать для поддержки артиллерию, пехоту и авиацию. Графически iM1A2 Abrams выглядела попроще конкурента от Novalogic, зато в плане проработки танка она серьезно обошла Armored Fist 2. Увы, доступен был также всего один танк, M1A2 Abrams. Дабы подсластить пилюлю, Interactive Magic дополнила игру обширной документацией по танку, а также видеороликами. На выбор предлагалось несколько кампаний, причем в Боснии можно было сразиться с фантастичеким российским танком Т-95.

Год спустя под лейблом Interactive Magic вышел еще один танковый симулятор – Spearhead. Разрабатывала его Zombie Inc., до того более известная по таким играм, как шутер ZPC и квест Zork Nemesis. Идеологически это был шаг назад: Spearhead оказалась ближе к аркадам, чем к симуляторам, впрочем, игра на стыке жанров получилась вполне удачной. Вместо разноплановых миссий в основном приходилось уничтожать технику противника, потому наличие только бронебойных и кумулятивных снарядов в боекомплекте не выглядело столь уж странно. Экономия на реализме в некотором смысле пошла на пользу графической составляющей: Spearhead выглядела заметно красивее iM1A2 Abrams и вполне могла поспорить с Armored Fist 2. Поскольку действие игры разворачивалось в пустыне, преимущество воксельного движка в плане проработки поверхности сводилось на нет, а модели смотрелись как минимум не хуже, чем у конкурента от Novalogic. Несмотря на аркадность, игра приглянулась американской Национальной гвардии – больше того,





То, что он делает сегодня...
...повлияет на него завтра!
NBA Live 09 отныне будет отражать то, что происходит в реальном мире баскетбола. Система Dynamic DNA досконально изучает результаты выступлений каждого игрока и апдатирует их индивидуальные параметры и статистику каждые 24 часа. Всё это доводит аутентичность игры до беспрецедентного уровня. Проверьте сами на www.electronicarts.ru/nba09
ЧЕМПИОНАТ МИРА FIBA С УЧАСТИЕМ СБОРНОЙ РОССИИ.
Система Dynamic DNA
Ежедневные обновления
РУС
КОММЕНТАТОРЫ:
МИХАИЛ СЁМИН
РОМАН СКВОРЦОВ
* для Xbox360 и PS2
3+
www.pegi.info
NBA LIVE 09
FIBA
WORLD CHAMPIONSHIP
FEATURING ESPN
PC DVD
XBOX 360
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
РЕКЛАМА


M1 Tank Platoon II

продолжение Spearhead было создано исключительно для американских военных.

Впрочем, творение Zombie Inc. затерялось на фоне игры, вышедшей в конце февраля 1998 года. После почти десятилетнего перерыва Microprose решилась на создание продолжения M1 Tank Platoon. Как и в случае с iM1A2 Abrams, руководил разработкой игры один из ключевых создателей M1 Tank Platoon – Скотт Спанбург. Идеологически M1 Tank Platoon II повторяла предыдущую часть игры, но выполнена она была на совсем ином уровне качества. Если конкурент от Interactive Magic не слишком удался с точки зрения графики, то творение Microprose подобных недостатков было лишено. Да, по сути M1 Tank Platoon II не привнесла в жанр ничего принципиально нового, но сделана она оказалась настолько хорошо, что стала настоящим эталоном в жанре танковых симуляторов. Единственный доступный танк был проработан с поистине маниакальной скрупулезностью, ни малейшая деталь не укрылась от авторов игры. Как и их коллеги из Interactive Magic, создатели M1 Tank Platoon II снабдили свое произведение внушительных объемов документацией. Но главное, что игра получилась не из серии «вышел танчик пострелять»: разработчикам M1 Tank Platoon II удалось воссоздать атмосферу настоящих боевых действий с применением большинства видов вооружения и техники. Даже спустя десять лет после выхода игра остается одним из лучших танковых симуляторов в истории.

Появление M1 Tank Platoon II, конечно, вдохнуло новую жизнь в жанр, но при этом старые беды никуда не делись. Основная проблема заключалась в том, что абсолютно все команды штамповали игры, в которых главным героем оказывался один и тот же танк – M1 Abrams в различных вариациях. Но как бы ни приправляли единственное блюдо новыми соусами, рано или поздно


Spearhead


iM1A2 Abrams: America's Main Battle Tank

ВСЕ КОМАНДЫ ШТАМПОВАЛИ ИГРЫ, В КОТОРЫХ ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ ОКАЗЫВАЛСЯ M1 ABRAMS.

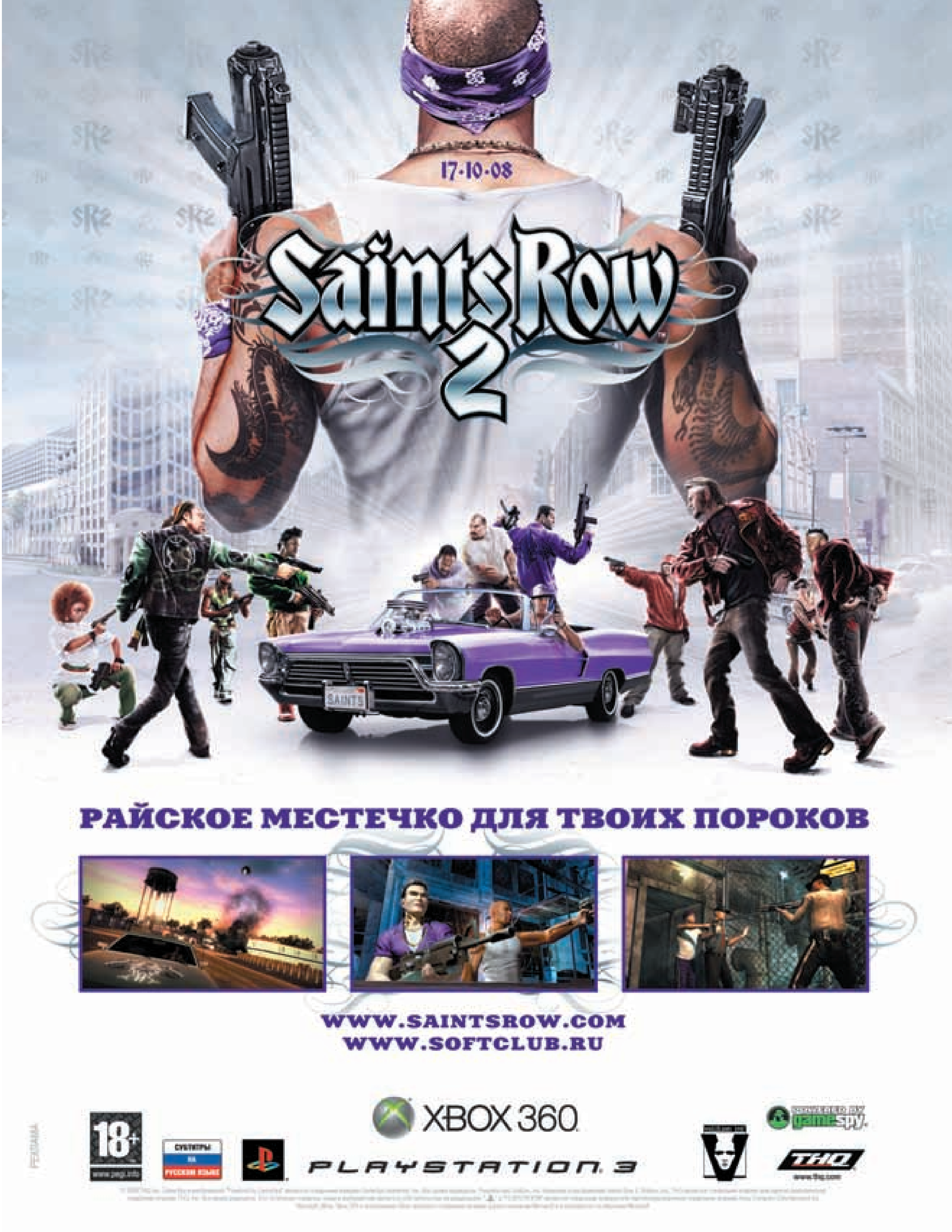
оно надоест. Именно «абрамсомания» стала в результате одной из причин кризиса, хотя в конце девяностых о нем еще никто и не думал. Больше того, 1998 год стал самым урожайным в истории жанра – вышло четыре игры. Тем не менее, вопрос о смене эпох остро встал уже тогда.

Panzer Marsch!

Первой, кто озаботился сменой декораций, стала Interactive Magic. Тот же тандем Interactive Magic/Charybdis Enterprises, что создал iM1A2 Abrams, еще в 1997 году начал работу над игрой, где машине, названной в честь лучшего американского танкиста Второй мировой, не нашлось места. Насколько подобный поворот событий был связан с пониманием надвигающегося кризиса, неизвестно – тем не менее, 31 марта 1998 года на свет появилась iPanzer '44, которая вместо пустынь Ближнего Востока перенесла игрока в самое пекло Второй мировой. Базировалась iPanzer '44 на движке iM1A2 Abrams и потому звезд с небес не хватала, но смена театра боевых действий преобразила игровой процесс. Вместо одного танка было доступно три (Т-34/85, M4A3E8 Sherman и PzKpfw V Panther Ausf.G), соответственно, и воевать предстояло за три стороны – такого разнообразия в танковых симуляторах еще не было. Игрокам предстояло увидеть Арденнскую операцию зимы 1944-45 годов (известную как «Битва за Выступ»), а также летнее наступление советских войск 1944 года (операция «Багратион»). Несмотря на ряд недостатков, на фоне орд «Абрамсов» игра стала настоящей революцией в жанре.

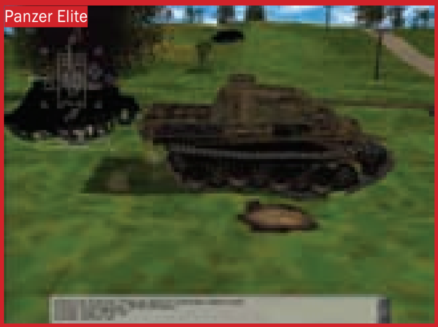
Но конкуренты тоже не дремали. Ответ на iPanzer '44 пришел оттуда, откуда не ждали. Неожиданно для всех, спустя всего три месяца после выхода творения Interactive Magic/Charybdis Enterprises, танковым симулятором выстрелила Ultimation Inc., команда, для которой данная игра стала дебютом. Впрочем, новичками ее авторов называть сложно: ведущие сотрудники Ultimation Inc., Дэвид Брингхарст и Трой Хир, – ветераны индустрии. Игра, вышедшая в июне 1998 года, имела эффект разорвавшейся бомбы. Судите сами: в то время, как в большинстве танкосимов было по одной играбельной машине, в Panzer Commander их оказалось двадцать четыре (!). По этому показателю Panzer Commander до сих пор является одним из рекордсменов в жанре. В списки попали не только ставшие обязательными «Тигры» с «Шерманами», но и танки, которые более ни в одном симуляторе игроку не доставались, например БТ-7, КВ-1 и PzKpfw 38(t). В отличие от iPanzer '44, в Panzer Commander достаточно скрупулезно подошли к вопросу внешнего облика техники. Конечно, до красот M1 Tank Platoon II было далековато, но прототипы виртуальных машин безошибочно угадыва-




17-10-08
Saints Row 2
SAINTS
РАЙСКОЕ МЕСТЕЧКО ДЛЯ ТВОИХ ПОРОКОВ
WWW.SAINTSROW.COM
WWW.SOFTCLUB.RU
18+
www.pegi.info
СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
XBOX 360
PLAYSTATION 3
POWERED BY gamespy
THQ
www.thq.com
РЕКЛАМА



iPanzer '44



Panzer Elite



Panzer Commander



Panzer Front

лись. Не меньшим разнообразием отличались и театры боевых действий: помимо Восточного фронта и европейских боев 1944-45 годов, геймер мог принять участие в немецком блицкриге 1940 года, а также покататься по африканской пустыне. Конечно, чудес не бывает, и в случае с Panzer Commander обилие «дееспособных» танков привело к упрощению некоторых элементов. Бои в игре вместо типичной для Второй мировой тактики атаковать в сопровождении пехоты, фактически сводились к танковым перестрелкам. Плохо это, или хорошо, вопрос спорный, тем не менее, M1 Tank Platoon II с данной точки зрения выглядела удачнее.

Следующий год оказался не менее богатым на «панцеры». Осенью 1999 года на свет появилась Panzer Elite, игра, которая долгое время оставалась лучшим танковым симулятором на тему Второй мировой войны. Создавшая ее фирма Wings Simulations GmbH, как и в случае с Ultimation Inc., являлась новичком в жанре танкосимов, но у ее сотрудников был более чем десятилетний опыт работы в индустрии. Разработчики решили не распыляться на разные фронты, сконцентрировавшись на противостоянии американских и немецких танкистов, и это игре явно пошло на пользу. Panzer Elite стала первой игрой на тему Второй мировой, где прицельные сетки казались более-менее похожими на реальные, да и танки уже не выглядели «фантазией на тему». Графически Panzer Elite превосходила Panzer Commander настолько же, насколько та была лучше iPanzer '44 – достаточно сказать, что техника имела трехмерные кокпиты.

Последним танковым симулятором, выпущенным в прошлом тысячелетии, стала Panzer Front, созданная исключительно для консолей, как и упомянутые ранее Battletank и Super Battletank. Автором Panzer Front является японская команда ASCII Entertainment Software, Inc., более известная по сериалу Armored Core, посвященному классовой борьбе между гигантскими человекоподобными роботами. Panzer Front стала первой игрой обозреваемого жанра, созданной в Японии. Похоже, что ее создатели ставили задачу закидать всех шапками, и это им во многом удалось. Свыше трех десятков играбельных машин – такое среди чистых танковых симуляторов более не удавалось никому. Как и в случае с Panzer Commander, подобное шапкозакидательство не прошло бесследно, но консольному проекту редкого жанра многое могло сойти с рук. Да, кое-что было упрощено, зато имелась целая куча отлично проработанных танков, красивая картинка и затягивающий игровой процесс.

Разумеется, люди, создавшие Armored Core, изменили бы своим принципам, если бы не зашили в Panzer Front кучу бонусов, имеющих к реализму мало отношения. Роботов, увы, не дали, зато СССР, США и Германия получили по вымышленному танку и самоходке. Кроме того, в игре появилась бонусная миссия, позволявшая сразиться Т-80 и «Абрамсу».

В свете таких успехов могло показаться, что тема танковых симуляторов начинает набирать обороты. Но на деле все было куда менее радужно: после выхода Panzer Front следующий, созданный с нуля, танкосим на тему Второй мировой пришлось ждать долгих семь лет. Кризис, ожидавшийся в жанре уже несколько лет, наступил в самом начале третьего тысячелетия. Но об этом в следующий раз. **СИ**




1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
МИФЫ
НАШИХ ПРЕДКОВ
ПЕРЕЖИЛИ ВЕКА
ОНИ ЛЕЖАТ В ОСНОВЕ
ПОЧТИ ВСЕХ ЛИТЕРАТУРНЫХ
СЮЖЕТОВ
ОНИ ВОПЛОЩЕНЫ
ВО ВСЕХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ
ИСКУССТВА
ОНИ СКРЫВАЮТ
САМЫЕ ДРЕВНИЕ
НАШИ СТРАХИ
ОНИ ДАЛЕКИ ОТ
РЕАЛЬНОСТИ
Так было раньше
РЕКЛАМА
1С ФИРМА «1С»
GAMECOCK MEDIA GROUP
SPARK
LEGENDARY
© 2008 Spark Unlimited, Inc. LEGENDARY is a trademark of Spark Unlimited, Inc. All rights reserved. Used under authorization by Gamecock Media Group. © 2008 Gamecock Media Group. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
LegendaryTheGame.com





ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

Большая история для маленького экрана

Долгие годы поклонники орков и гоблинов мечтали о нормальных фэнтезийных кинолентах. Дождались.

Лет пятнадцать назад в Голливуде полагали, что для полноценной игровой экранизации трилогии «Властелин колец» понадобится никак не меньше миллиарда вечнозеленых денег. И вот однажды – в конце девяностых – не слишком известный новозеландский режиссер Питер Джексон посчитал, что ему хватит втрое меньшей суммы.

Около двух лет Джексон безрезультатно обивал пороги студий, вел переговоры с правообладателями, несколько раз переписывал сценарий, пытаясь ужать все три тома в два, а то и вовсе в один фильм, но наконец удача ему улыбнулась. Как ни странно, боссы студии New Line Cinema поверили в Джексона, за плечами которого на тот момент не было ни одного блокбастера или хотя бы общепризнанного киношедевра. Получив добро и многомиллионный бюджет на съемки эпической трилогии, режиссер сумел сказать новое слово в кинематографе. Конечно, все три части «Властелина колец» не лишены недостатков и оставляют немало поводов для критики, но для нашего разговора важно другое. Трилогия Джексона доказала, что экранизировать фэнтези возможно и это кино будет интересно не только сравнительно небольшой прослойке поклонников данного жанра, но и самому массовому зрителю.

Не прошло и пары месяцев с премьеры «Братства кольца», как финансовый триумф картины стал очевиден всем и анонсы новых фэнтезийных фильмов посыпались на киноманов, будто из рога изобилия, а голливудские студии начали стремительно скупать лицензии на киноадаптации всех фэнтезийных бестселлеров, которые на тот момент еще оставались бесхозными. Тем более что незадолго до триумфа «Братства кольца» с не меньшим успехом прошествовал по киноэкранам всей планеты первый фильм о приключениях Гарри Поттера – хотя романы Роулинг все-таки нельзя отнести к классическому фэнтези. Но главное – прецедент был создан и практически все крупные голливудские студии посчитали своим долгом подзаработать, на набирающем популярность жанре.

Конечно, фэнтези экранизировали и раньше – достаточно вспомнить двух «Конанов» со Шварценеггером в главной роли, телесериал по «Хроникам Нарнии» или жалкие потуги поляков, пытавшихся перенести на голубой экран похождения ведьмака Геральта. Но в данном случае важно даже не качество этих проектов – а оно подчас оставляет желать много лучшего – а то, что они не имели никакого серьезного резонанса и потому большого влияния на популяризацию жанра в целом оказать не смогли.

Проблемы, с которыми сталкивается тот, кто собирается экранизировать фэнтезийный роман или цикл, достаточно очевидны. Самая большая из них заключается в том, что почти все лучшие образцы жанра – это многотомные циклы, сюжет которых просто невозможно втиснуть в рамки пары-тройки полнометражных картин. А снимать пять-десять трехчасовых блокбастеров – уж слишком дорогое удовольствие, отдача от которого далеко не очевидна. И даже при этом – как показывает опыт экранизаций «Гарри Поттера» – сюжет книг приходится сокращать самым кардинальным образом.

Компьютерные спецэффекты долгое время просто не позволяли создать на экране правдоподобных фэнтезийных чудовищ или огромные армии каких-нибудь гоблинов. Наконец, в массовом сознании крепко засел глупый стереотип: фэнтези – это все равно, что сказка, а их взрослому человеку читать или смотреть вроде как не полагается. И переломить этот стереотип удается с трудом, даже несмотря на все успехи «Властелина колец», впрочем, в этом виноваты и сами киношники.

За последние годы на экраны вышло немало фильмов, основанных на известных и не очень фэнтезийных романах – «Хроники Нарнии», «Золотой компас», «Эрагон», «Звездная пыль», «Мост в Терабитию», «Спайдервик: Хроники», «Восход Тьмы». Вот далеко не полный их перечень. Невооруженным глазом видно, что культовых произведений в этом списке немного (а точнее всего одно – «Хроники Нарнии»), да к тому же явно преобладают книги для детей и подростков, а фэнтези любят, читают и смотрят отнюдь не только они. Желания и вкусы же взрослой аудитории никто, кроме Питера Джексона, кажется, и не думал учитывать. Студийные боссы будто специально подталкивали неосведомленного зрителя к выводу – «ну и гадость это ваше фэнтези», что вскоре негативным образом сказалось и на прокатной судьбе фильмов.

Публику банально перекормили однообразным продуктом, зачастую не самого высокого качества, и многие зрители теперь готовы,





Вверху: Ориентированность на детей губит экранизации фэнтези.

Справа: Пионеры фэнтези на малом экране – главные герои сериала «Легенда об искателе».

Слева: Ты только погляди, чего творят эти подражатели!



ТАК ЧТО ЖЕ ПОЛУЧАЕТСЯ, В ОБОЗРИМОМ БУДУЩЕМ МОЩНЕЙШИЙ ПОТОК ЭКРАНИЗАЦИЙ ФЭНТЕЗИ, ЕСЛИ И НЕ ИССЯКНЕТ, ТО ПРЕВРАТИТСЯ В ТОНЕНЬКИЙ РУЧЕЕК?.. ОТНЮДЬ.

не доходя до кинотеатра, плеваться от любого фильма, в котором есть темные властелины, мудрые волшебники и древние артефакты. В результате, кассовые сборы «Золотого компаса» или второй части «Хроник Нарнии» оказались куда скромнее, чем ожидали продюсеры, из-за чего выход продолжений оказался под большим вопросом.

Таким образом, из-за неразборчивости студий наметившийся было всплеск интереса к кинематографическому фэнтези резко пошел на спад, и сейчас, пожалуй, правильнее будет говорить уже не о популярности направления в целом, а об успехе пары-тройки конкретных проектов. Ведь по большому счету, лишь экранизации романов Толкиена и Роулинг – как и их книги в свое время – стали феноменом, событием с большой буквы в мире кино.

Так что же получается, в обозримом будущем мощнейший поток экранизаций фэнтези, если и не иссякнет, то превратится в тоненький ручеек?.. Отнюдь.

Во-первых, не будем забывать, что вал ширпотреба отодвинул на второй план несколько культовых фэнтезийных произведений, которые еще только дожидаются своего часа. К примеру, лишь совсем недавно компания New Line Cinema приобрела права на популярнейший двенадцатитомный цикл «Колесо времени», ведется подготовительная работа к съемкам экранизации «Темной башни» Стивена Кинга, уже не за горами новые «Хоббит» и «Конан»… Впрочем, по всей видимости, это будут все-таки единичные яркие проекты, а не хедлайнеры крупного направления в современном кино. Ведь экранизации фэнтезийных саг постепенно мигрируют с большого экрана.

Это и есть «во-вторых». Ведь каким бы прибыльным и зрелищным не было полнометражное кино, популярность телесериалов растет с каждым годом. А телевидение в силу своей специфики гораздо лучше подходит для экранизаций масштабных литературных серий. В первую очередь дело в объеме – за полтора-два десятка серий на экран можно перенести даже самую насыщенную событиями и действием книгу и сценаристам не придется безжалостно кромсать оригинальный сюжет, лишь бы уложиться в формат. А за несколько сезонов несложно адаптировать и весь цикл.

К тому же по уровню спецэффектов телевидение стремительно догоняет большое кино, и многие фантастические сериалы по качеству видеоряда и зрелищности не уступят своим полнометражным собратьям.

В общем, не случайно самый неординарный и популярный фэнтезийный цикл последнего десятилетия – «Песню Льда и Пламени» американского писателя Джорджа Мартина уже собрался экранизировать – и именно в формате телесериала – кабельный канал HBO, на счету которого нет ни одной неудачи.

Попытки перенести знаменитые фэнтезийные романы на телеэкран уже делались. В 2004 году канал выпустил мини-сериал, основанный на цикле «Земноморье» Урсулы Ле Гуин, но сценаристы настолько извратили сюжет книги, что их творение вызвало негодование и у писательницы, и у ее поклонников, да и видеоряд в «Легендах Земноморья» оставляет желать много лучшего. Уже два мини-сериала, основанных на романах Терри Пратчетта, выпустил английский телеканал Sky One. К сожалению, энтузиазма у англичан оказалось гораздо больше, чем денег и оба мини-сериала получились хотя и очень душевными, но выглядят они так, будто были сняты лет двадцать назад.

Если не считать этих проектов, пока у телевизионщиков практически отсутствует опыт создания фэнтезийных сериалов – не считать же за таковые откровенный трэш, вроде «Приключений Геракла» или «Зены». Впрочем, именно их создатель – Сэм Рейми, прославившийся благодаря трилогии «Человек-паук», имеет все шансы сыграть для телевизионного фэнтези ту же роль, какую исполнил Джексон для полнометражного. Уже в ноябре стартует первый сезон, продюсируемого Рейми телесериала, который основан на цикле «Искатель истины» (в нашей стране он известен как «Правила волшебника») Терри Гудкайнда. «Легенда об искателе» – так будет называться сериал – станет первым дорогим телевизионным проектом, основанным на масштабной серии фэнтезийных романов.

Учитывая бешеную популярность первоисточника во всем мире и умение Рейми создавать хиты, успех «Легенде об искателе» практически обеспечен, а это, в свою очередь, повлечет появление множества других телесериалов, основанных на популярных фэнтезийных циклах.





СЕРГЕЙ УВАРОВ

Искусство и шоу-бизнес: вместе навеки?

Может ли сочетаться искусство и шоу-бизнес? Поговорим об этом на примере музыки и кино!

Широко бытует мнение, что искусство (музыка, кино) делится на «высокое», «серьезное», и – «низкое», развлекательное. Наверняка многие из вас, будучи школьниками и врубая на полную громкость Metallica, слышали ворчание бабушки, что, дескать, вот раньше молодежь была культурнее: любили классику, мечтали попасть в Большой театр и на Тарковского, танцевали «по-настоящему», а не «дрыгались под бум-бум-бум». «А какие у нас были кумиры – Лемешев. Козловский…». Не спешите отмахиваться от слов нашей гипотетической бабушки (или вашей – вполне себе реальной). Она права: действительно, классическая музыка, артхаусное «интеллектуальное» кино привлекали ее сверстников не меньше, чем нас сейчас – поп- и рок-концерты, а также фильмы про человека-паука. Но не стоит забывать, что посмотреть того же Тарковского было в свое время модно, и пусть мало кто мог внятно объяснить, что же там такое произошло в «Зеркале», фактор модности гнал на полузакрытые сеансы все новые и новые влюбленные парочки, которые сегодня предпочли бы какую-нибудь романтическую мелодраму или блокбастер. С музыкой ситуация еще интереснее: тот же Лемешев был в свое время почти что поп-звездой, секс-символом! За ним охотились толпы поклонниц (которые платили гардеробщицам в Большом за то, чтобы им дали минуту постоять в сапогах кумира), он снимался в кино… Живи он в наши дни – наверняка его фотосессии были бы в глянцевых журналах, на лучшие треки с альбомов делались бы клипы, а желтая пресса пристально следила бы за каждым шагом артиста. Но после крушения Советского Союза, когда просмотр Тарковского уже не отдавал диссидентством, а посещение Большого театра стало общедоступным (хотя звезды масштаба Лемешева не появились), настроение публики резко поменялось. В 90-е годы на концерты классической музыки ходили в основном старушки да профессиональные музыканты. С кино был вообще полный провал – если что и пользовалось спросом, так это «Брат» да криминальные сериалы. И, разумеется, голливудские ленты, хлынувшие нескончаемым потоком. Старые кумиры ушли или поменяли статус (став духовными лидерами, депутатами, бизнесменами – но только не звездами), а новые еще не народились. Но вот на горизонте стали один за другим появляться «герои нашего времени». Возьмем хотя бы Анну Нетребко. Разве она сегодня не в том же положении, в каком был Лемешев? К слову, билеты на ее последний московский концерт стоили в среднем дороже, чем на московский же концерт Мадонны. За последние несколько лет Анна стала настоящей суперзвездой (хотя в отличие от Баскова и даже Монсеррат Кабалье она никогда не пела неклассический репертуар). Рискую вызвать гнев «академистов», но сегодня Нетребко является не в меньшей степени фигурой шоу-бизнеса, чем любой поп- и рок-артист. Она снимается для рекламных плакатов, появляется в эпизодических ролях в кино, а главное – постоянно потчует публику (вольно или невольно) фактами и слухами о своей личной жизни, начиная от известия о беременности и заканчивая муссировавшейся в прошлом году сплетней о якобы любовной связи с Путиным. Вот и получается, что Нетребко стирает границы между искусством элитарным и массовым, привлекает в филармонические и консерваторские залы даже тех людей, которые оперу на дух не переносят. И неважно, что Ксения Собчак ушла с половины ее прошлогоднего концерта – важно, что она (а также весь столичный бомонд) в принципе пришла, тем самым сделав сугубо академическое событие (дело происходило в Большом Зале Консерватории) кульминацией светского сезона. Хотя, нет, не сугубо академическое: концерт был совмещен с презентацией бриллиантов Chopard (Нетребко является лицом бренда). И это еще один пример удачного сосуществования двух совершенно разных сфер.

С кино ситуация в целом похожая. Артхаус как таковой по-прежнему интересен лишь узкому кругу ценителей, но стоит взяться за дело модной персоне – и положение кардинально меняется. Несколько лет назад Рената Литвинова сняла фильм «Богиня. Как я полюбила». Очень непростой, сюрреалистичный, андеграундный. Но – обошедшийся в весьма внушительную по тем временам сумму (больше миллиона долларов). Сними его не Рената, а молодой выпускник ВГИКа – и в зале было бы три-четыре человека. Да и вообще ему бы никакие спонсоры не доверили такой бюджет. Но Литвинова смогла найти деньги, а потом – отбить их в прокате! Потому что люди шли не на «смелый экспериментальный фильм», а на Литвинову, которая на тот момент была уже очень узнаваемой персоной и вызывала стабильный интерес публики. Правда, часть денег дал производитель одного коньяка – а взамен героиня Литвиновой пьет в фильме именно его (камера показывает нам крупным планом этикетку). Традиция это распространенная, называется product placement, вот только, как правило, подобный прием мы можем увидеть в блокбастерах – то есть развлекательном кино – например,



во франшизе про Джеймса Бонда. Литвинова же использовала product placement в своем, чисто авторском, фильме. Похожая история и с Кириллом Серебренниковым. Он снимает уже второй фильм, который никак не может быть отнесен к мэйнстриму, однако публике это все равно интересно. Потому что Серебренников. Медийная персона (некоторое время Кирилл вел передачу «Другое кино» по ТВ3, а затем – «Детали» по СТС). Подобные примеры можно найти практически во всех областях – даже самых элитарных. С кем у вас ассоциируется современный российский балет? Правильно, с Анастасией Волочковой и Николаем Цискаридзе. На их бенефисы невозможно попасть, как когда-то – на оперные спектакли с Лемешевым или Козловским. И думаете, все билеты сметают балетоманы? По-моему, как бы не так! На Настю и Колю приходят поглядеть даже люди, которые в своей жизни ничего балетного, кроме «Лебединого озера», не видели (и то по телевизору в 1991 году). А те – только подогревают интерес к себе, постоянно появляясь на ТВ, «скармливая» публике скандал за скандалом, мелькая на обложках глянцевых журналов…

Из всего вышеописанного можно сделать три важных вывода. Во-первых, сознание публики со временем не сильно-то меняется. Людей во все эпохи привлекали яркие интересные личности и «фактор модности». А уж если за всей этой «мишурой» скрывалось и какое-то глубинное содержание – так тем лучше: себя больше уважать начинаешь. Посещая раз в полгода концерт Нетребко, представители бомонда вполне могут сказать на вечеринке: «А я вот классику люблю!» – и рассказать о том, какие бриллианты были на певице. Во-вторых, шоу-бизнес всегда шел рука об руку с серьезным искусством. Конечно, в XIX веке, например, термина такого не существовало, но суть от этого не меняется. Ференц Лист и Рихард Вагнер были в свое время не менее модными и «гламурными» персонами, чем сегодня – Анна Нетребко. И средства для «раскрутки» они избирали те же – только вместо телевидения использовалась бумажная пресса. В-третьих, не надо питать иллюзий, что когда-то элитарное искусство было более популярным – ведь оно на то и элитарное, чтобы в полной мере понять его могли только немногие, наиболее образованные и тонко чувствующие люди. Остальным же – достаточно созерцать симпатичного певца или видеть в главной роли в фильме красивую актрису. И тут нет ничего плохого. Даже если человек, регулярно слушающий любимого исполнителя, не увлечется оперой как таковой, он все равно расширит кругозор, научится иначе воспринимать музыку, наконец, получит наслаждение (причем не самого низкого рода). А если этот исполнитель действует по законам шоу-бизнеса – то выиграют от этого все: и сам артист (коммерческая успешность которого автоматически дает большую творческую свободу), и его поклонники (которым не придется вылавливать выступления кумира на ТВ – достаточно пойти в магазин и купить DVD). Поэтому сколько бы нас ни убеждали в том, что шоу-бизнес губит искусство, на самом деле им друг без друга никуда. Вот только здесь есть одна опасность: заимствуя механизмы шоу-бизнеса для «самораспространения», творец ни в коем случае не должен идти на компромисс в отношении художественности. Потому что как только этот компромисс состоится, искусством полученный продукт считаться уже не сможет. Если же художник (в широком смысле слова) сумеет отстоять свою независимость, то тогда использование приемов, опробованных в поп- и рок-музыке, позволит ему познакомить со своими работами максимальное число людей. А разве не об этом мечтали творческие люди во все времена?





ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

В защиту «короткого метра»

Джейкоб Нильсен, известный специалист по эргономике сайтов, рассказывает, что большинство пользователей путешествуют по Интернету в режиме «сканирования», просматривая страницы по диагонали, быстро выискивая ключевые факты и редко задерживаясь на одном месте более нескольких минут.

Неудивительно, что такая привычка распространяется не только на информационные и бизнес-сайты, но и, скажем, на флэш-игрушки, которых полно в Сети. Побросал пингвина пять минут, надоело – вперед, собирать одноцветные шарики в линию. Собрал шарики – пора и поработать... минут пять, а потом можно и снова поразвлечься. Такие микроскопические игры обычно считаются продуктами второго сорта – идейки в них староваты, да и цель примитивна – побить существующий рекорд. Если же кто-то вдруг представит на суд общественности оригинальный прототип, ему тут же советуют, что, мол, надо замысел «углубить и расширить», и сделать полноценный проект.

Хочется высказать крамольную мысль – не всегда это нужно. Такие игроэтюды ценны именно тем, что делаются «по наитию», пока автор еще горит идеей. Попытка развить ее может вызвать «перегорание», когда целая студия вынуждена три года уныло высасывать часы геймплея из несчастного авторского пальца, и в результате получится то же, что было в прототипе, только повторенное сто раз и разбавленное бессмысленной рутиной. А ведь, допустим, прототипы Даниэля Бенмергуи (www.ludomancy.com) и ценны своей лаконичностью – так, один из них представляет собой своеобразный комикс из трех панелей, посвященный жизни трех персонажей. Переставляя фигурки героев в первом или втором кадре, вы мгновенно меняете их будущее, отраженное в последующих сценах. Если в такую игру добавить «часы геймплея», она потеряет смысл, заключенный именно в моментальности изменений.

Впрочем, «короткий метр» не особо популярен и в других видах искусств. Книжные издательства неохотно принимают у авторов рассказы, короткометражные фильмы демонстрируются разве что в рамках специальных фестивалей, пятиминутные оперы (а такие существуют!) очень редко ставят на сцене. Проблем здесь две. Во-первых, маленькие произведения очень трудно продавать – вряд ли кто-то купит книжку из десяти страничек или будет час добираться до оперы, чтобы несколько секунд посидеть в зрительном зале. Объединять «мелочь» в сборники или ревю – вариант, но с этим и возни больше. В театре, скажем, к каждому номеру нужно подготовить декорации, найти вокалистов, провести репетиции… Да еще подборку такую сделать, чтобы охотники послушать нашлись. Если же вернуться к играм, то для «минуток» очень непросто делать демоверсии. Здесь интересный вариант предложили наши старые знакомые Tale of Tales. Их игра The Graveyard рассказывает о визите одной старушки на кладбище. В пробной версии она садится на скамеечку, молча вспоминает былое, встает и прихрамывая уходит – все «представление» занимает меньше десяти минут. Полная версия, которую можно приобрести за пять долларов, добавляет одну важную возможность – бабушка может умереть. Окупить разработку создателям The Graveyard не удалось, впрочем, сам факт взимания платы был актом скорее экспериментальным, чем коммерческим: готовы ли простые обитатели Интернета раскошелиться на игры, очищенные от шелухи до самой сердцевины, если это ядро – не игровая механика, а эмоциональный заряд? И покупатели нашлись, пусть их было и не так много. Люди по-прежнему любят истории с началом, серединой и концом, и им не очень важно, каково расстояние от завязки до развязки. Возьмем ту же Heavy Rain. Ее демоверсия – по сути, короткий рассказ (вернее, некоторое множество возможных рассказов), и игра рекламируется как «состоящая из шестидесяти таких сцен». Интересно, продержатся ли авторы в наш век эпизодического контента (кстати, отличный вариант для выпуска наноигр) – выйдет ли Heavy Rain «одним куском» или по частям? Напомню, что разработчики из Quantic Dream планировали распилить на эпизоды еще свой предыдущий проект, Fahrenheit.

В эпоху социальных сетей ультракороткие игры удобны еще и тем, что отлично подходят как темы для дебатов на форумах и в блогах. «Слышал про You Have To Burn The Rope?» – «Нет». – «Держи ссылку». И через пять минут второй собеседник уже может обсуждать с первым, к чему бы Киан Башири сочинил такой опус. В конце You Have To Burn The Rope звучит вопрос: «Вот ты и прошел игру, но как ты проведешь остаток дня?» Как? Напишу о ней в своем журнале; поразмышляю, что автор хотел ей сказать; приду к решению, что это полная ерунда, и изваяю злобную пародию. Если бы речь шла о Metal Gear Soild 4, к этому моменту я бы, скорее всего, храпел на середине второго слабоинтерактивного ролика. Что выбираете вы?


NHL 09
EA SPORTS
РОССИЯ — ЧЕМПИОН!
ТРУС НЕ ИГРАЕТ В ХОККЕЙ!
ТВОЁ ВРЕМЯ БЫТЬ ЗВЕЗДОЙ ХОККЕЯ!
Впервые ты сможешь сразиться с реальными игроками по всему миру в режиме «Профессионалы». Прочувствуй острые ощущения и удовольствие от победы. Пройди путь от новичка до профессионала. Состязайся в реальных лигах и турнирах. Выходи на лёд. Совершенствуйся. Выиграй титул чемпиона NHL!
ВПЕРВЫЕ В ИГРЕ ВСЕ КОМАНДЫ РОССИЙСКОЙ СУПЕРЛИГИ!
ДИКТОР:
ВАЛЕНТИН ВАЛЕНТИНОВ
КОММЕНТАТОРЫ:
АЛЕКСАНДР ТКАЧЕВ, ДМИТРИЙ САВИН
PC DVD
PLAYSTATION 3
XBOX 360
www.electronicarts.ru/nhl09
* PS3, Xbox 360 - субтитры на русском языке, PC, PS2 - полная локализация





АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

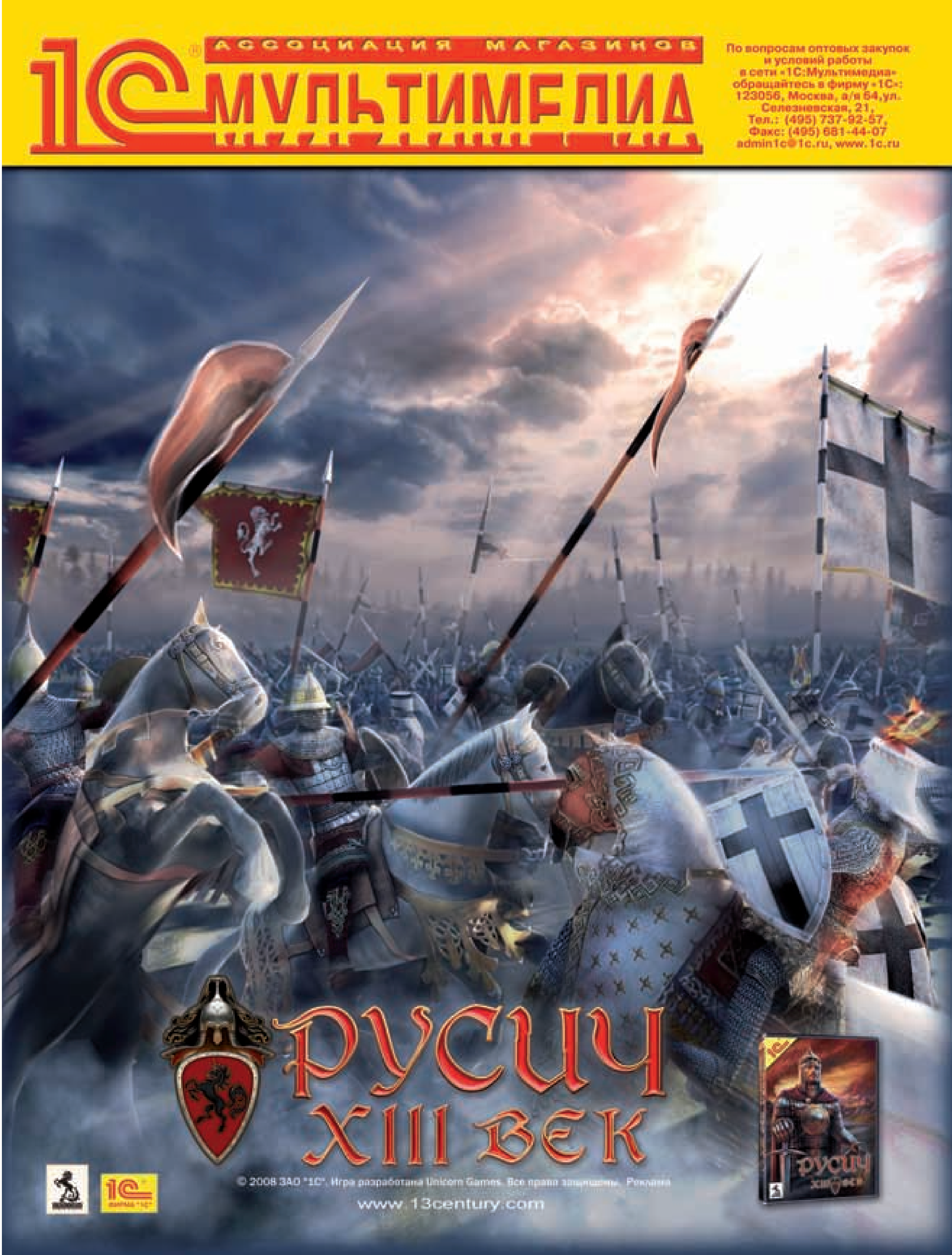
Оптимистичная паранойя гонки FPS

На протяжении последних полутора десятков лет апгрейд домашнего компьютера имеет лишь один мотив – больше кадров в секунду в современных играх. Производители не обманывают, FPS действительно становится выше, но какой ценой?

По сравнению с владельцами приставок хардкорные PC-геймеры бесспорно выглядят истинными мучениками. Не реже раза в год они тратят сравнимые со стоимостью консолей последнего поколения деньги всего на один компонент системы – видеокарту. Конечно, таких фанатиков не очень много, но именно они помогают производителям двигать рынок. А рынок графических адаптеров в последнее время ведет себя, как капитализация «Мечела», совершая грандиозные скачки, чередующиеся с провалами.

Если отбросить ностальгию по «славным девяностым», можно проследить всю историю изменения стоимости комфортной игры для среднестатистического обладателя PC. Вполне играбельная видеокарта, справляющаяся с последними хитами, но на не самых высоких настройках, и сейчас, и восемь лет назад укладывалась в приемлемые $150-200. Стабильность среднего класса необходимо выдерживать, ибо именно такие модели приносят производителям более половины прибыли. Сумма, к которой привыкли, сумма, которую совсем не жалко потратить раз в год-полтора – подобный вариант устраивает всех. При такой стабильности и видимом постоянстве даже как-то неловко смотреть на производителей графических решений, в борьбе за покупателя, образно говоря, перегрызающих друг другу глотки при выпуске каждого нового поколения видеоадаптеров. Казалось бы, основную прибыль приносит middle-end, второй серьезный источник дохода – low-end и встроенные решения, так зачем же устраивать священную войну из-за малоприбыльного и максимально сложного в изготовлении hi-end сегмента? Ответ прост и очевиден – именно здесь производители борются не за кошельки пользователей, а за престиж. Престиж, который впоследствии будет стратегически использован и в итоге все равно трансформируется в прибыль. Логика здесь проста и уже давно и широко используется автомобильными концернами на всевозможных гоночных соревнованиях. Да, раллийный Citroen или Ford имеют очень мало общего с серийными моделями, но как сильно они влияют на лояльность покупателей к марке! Обладать победителем гонки, пусть попроще и подешевле, но на его борту тот же логотип – вот желание, которое так усердно культивируется и теми, и другими производителями. Существенным отличием изделий автопрома является возможность приобрести в личное пользование настоящий болид). И если в реальной жизни пользы от сугубо гоночного автомобиля будет ничтожно мало, то в бытии геймера ее даже не надо искать. Потому что на арене давно присутствуют негласные руководители и потенциальные стимуляторы гонки за FPS – производители игрушек. Не будем возводить на них напраслину, желающих пнуть этих кровососов, наживающихся на игромании простых смертных, и без нас немало. Вспомнить хочется только один важный этап, показавший, кто главный в этой поистине сицилийской семье. 13 ноября прошлого года мир содрогнулся от появления воплотившегося в реальность кошмара брюзгливого игрокритика. Вышла в свет Crysis, игра, которую невозможно было запустить на максимальных настройках более полугода после ее выхода. Кто-то воспринял это как издевку, кто-то – как проявление таланта программистов, но суть одна. Геймерам всего мира был показан принцип Эрика Картмана – «здесь круто, но вам сюда нельзя». Опуская моральный аспект этой громкой премьеры, хочется только восхититься гениальностью, но не программистов, а столь часто здесь упоминаемых маркетологов. Эти ребята действительно знают, за что получают деньги.

Неслучайно вопрос о видеоадаптерах возник именно сейчас. Во-первых, завершилась эпоха непокоренной Crysis – последнее поколение видеокарт обоих крупных производителей щелкает его, как подсохший грецкий орех. А во-вторых, именно сейчас наблюдается очень красивый перелом в давней конкурентной борьбе. Топовые решения, которые мы сравнивали с гоночными болидами, стали как никогда доступны простому обывателю. Пролегавшая раньше между middle- и hi-end зона отчуждения сократилась до минимума. Цены на новинки сбрасываются в режиме реального времени, а успевшим купить их по завышенной цене возвращаются деньги. И наступившая сейчас идиллия создает полное впечатление действительной полезности конкуренции для конечного пользователя. Увы, все мы понимаем, что затишье не продлится долго и уже к весне нам будет дан новый ориентир, на штурм которого бросятся все заинтересованные стороны – и геймеры, и игроделы, и злосчастные производители видеокарт.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
РУСИЧ
XIII ВЕК
© 2008 ЗАО "1С". Игра разработана Unicorn Games. Все права защищены. Реклама
www.13century.com
ФИРМА "1С"





ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
человек из прошлого

Виртуальность повесилась

Еще древние любили рассуждать о множественности взаимопроникающих миров. Попробуем и мы этим заняться, учитывая современные реалии.

Некоторое время назад судьба, принявшая облик поезда метро «Народный ополченец», занесла меня на концерт ансамбля из Бразилии Soulfly. Подобное событие само по себе заслуживает особого обсуждения. Равно как и выступление этого ВИА под управлением Макса Кавалеры, одновременно похожего на Винни Пуха и Бармалея. Но эссе на эту тему вы непременно прочитаете в следующий раз.

На концерте, помимо музыкальных экзерсисов, глубочайшее впечатление на меня произвело наличие огромного количества баннеров LiveJournal. Благодарить за это стоит, как я полагаю, лично господина Носика. А за то, что я их заметил, – удивительное существо, которое на первый взгляд показалось мне инопланетным созданием. По крайней мере, красота его представлялась красотой творения небесного или не Землей рожденного. Но и это тема для отдельного обсуждения, посвященного красоте во всех ее проявлениях.

Глядя во время адского трэша и угара на трепыхающиеся в такт жестким рифам баннеры LiveJournal, я не мог избавиться от странного ощущения. Как будто все вселенные, в которых мы живем: повседневная реальность, киберпространство, сто тысяч миллионов виртуальных миров из соответствующих игр – перемешались, словно внутренние органы лягушки, попавшей в миксер. И сказать, что именно играет наиважнейшую роль в коктейле, придает ему остроту и оригинальность – очень сложно. Я за такое не возьмусь.

Прошли золотые годы моего детства, когда игры рекламировались в журналах, а еще не работали сами в качестве модных рекламных носителей. Впрочем, в этой тенденции нет ничего удивительного. В тех местах, где люди проводят все больше и больше времени, растет объем рекламы и всей той информации, которая объясняет, чем, где, с кем и как нам следует заниматься. Конечно, всем прекрасно известно, что рабочий день сокращает жизнь примерно на восемь часов. Но то, как поглощают время электронные развлечения, – даже страшно представить.

На словах это выглядит ужасно. Но в реальности – всего лишь до безобразия интересно. Главная задача любой игры – сделать так, чтобы в ней захотелось жить. Конечно, если это не «Тетрис» или «Миноискатель». В первой существовать могут исключительно йоги, а во второй – лишь те люди, которые спокойно относятся к пословице: «Одна нога здесь – другая там».

Сегодня разработчики, издатели и стоящие за ними армии, зовут нас с головой окунуться в виртуальность их собственного разлива. Зовут всеми возможными способами. Но их творения, в свою очередь, отсылают нас к реальному миру, который мы можем узнать, оторвав глаза (желательно свои) от мониторов и телевизоров.

Превращение почти голого, почти безжизненного виртуального пространства в гостеприимный мир (в форме цветущего оазиса или смердящего подземелья – в зависимости от жанра) порой бывает крайне интересным занятием. Зачастую не менее интересным, чем сама последующая игра.

В свое время я узнал, как пишутся гороскопы в периодических изданиях:

– Василий, кто у нас Игорь из отдела криминального юмора?

– Урод.

– А по знаку зодиака?

– Овен, кажется…

– Отлично. «Овнам на следующей неделе срочно отдать долги!»

В процессе создания игр происходит то же самое. Разве что, к гороскопам их создатели, как правило, не обращаются. Но придать физиономии гадкого гоблина черты занудного тестировщика или назвать главного героя в честь любимого кота – это, пожалуй, самое безобидное из того, что может породить фантазия разработчика.

Отпускать свое воображение на волю любят и локализаторы, которые в порывах творческой адаптации придают шедеврам-первоисточникам целые новые измерения. Ну и что, если на оригинальной текстуре забора в игре написано: «Punks not dead!»? В отечественной версии на ее месте вполне может красоваться надпись: «Привет участникам Олимпиады в Сочи!» Разумеется, органично это будет смотреться только в случае, если все содержание игры тонко затачивается под наши с вами реалии. Но и такие случаи бывают.

Например, в начале тысячелетия вашим покорным слугой в числе прочих была локализована весьма забавная игра Bandits: Phoenix Rising. В результате творческого эксперимента она превратилась в шедевр с названием «Безумный Маркс» со всеми соответствующими атрибутами постапокалипсического марксизма. Дело дошло до того, что в какой-то момент я засомневался, что реальнее: история из моих учебников или из этой обновленной игры. У меня была даже мысль написать об этом в ЖЖ. Но свой аккаунт я пока так и не завел. Хотя после концерта Soulfly все может измениться. Ведь мы живем сразу во многих мирах. И какой из них самый настоящий – еще вопрос.

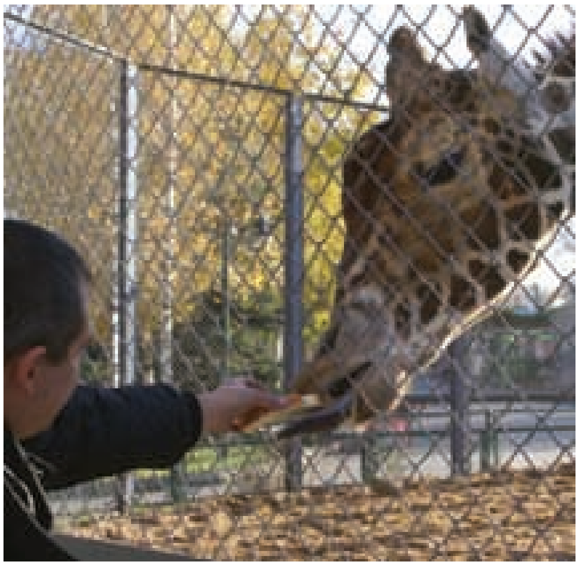

ТЫ
КУПИЛ
COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
?
РЕКЛАМА
НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ? СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР 05.11.08
Выбери свою фракцию: отпразднуй триумф Советов, встань на защиту
Союзников или используй технологии Империи Восходящего Солнца.
Сражайся за мировое господство на суше, в море и в небе!
WWW.ELECTRONICARTS.RU/RA3
XBOX 360
PC DVD

СОДЕРЖАНИЕ

На полках

Лучшие игры в продаже

НА ПОЛКАХ





Илья Ченцов

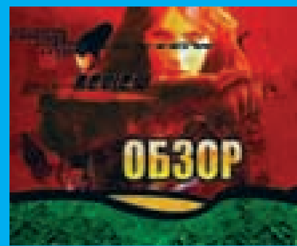
Игры, на которые мы пишем рецензии, можно условно поделить на две категории: «Те, с которыми все и так ясно» и «Что это вообще такое?». В этом номере «все ясно» (не путать с «все плохо») с Red Alert 3, Viva Pinata 2, «Санитарами подземелий 2», Final Fantasy IV, Trauma Center: Under the Knife 2 и «Джеком Кейном». Сиквел, сиквел, сиквел, римейк, сиквел, игра от разработчиков сериала Ankh. Гораздо все интереснее с Warhammer Online («вархаммер знаем, онлайн знаем, но вот как одно с другим сочетается?»), Valkyria Chronicles и особенно темной лошадкой Afrika – фактически, «симулятором отпуска» вроде Far Cry 2 без стрельбы, зато со зверями. Есть на что обратить внимание и в дайджесте: большое событие – выход русской версии «Властелина Колец Онлайн», а маленькая радость – очень симпатичная «физическая» аркада «Сумотоха».

А тем временем на нас идут (а к вам уже, наверное, пришли) сиквелы, с которыми ясно далеко не все – собственно, Far Cry 2 и Fallout 3. В обоих случаях над продолжениями работали уже другие команды, и там и там со времени последней серии прошел весьма солидный срок, и нам очень интересно, смогли ли авторы угодить и нашим и вашим – то есть и фанатам оригинальных игр на букву F, и любителям современных тенденций, ничего не знающим о славной истории этих сериалов. Ведь если Far Cry 2, в общем, довольно успешно «отвязалась» от предшественницы, то Fallout 3 корней как будто не терял. В ожидании Diablo III также стоит обратить внимание и на «Священнейшие 2: Упаденный ангел» (спасибо Babel Fish за перевод) –разработчики ухитрились сделать настоящий фанатский римейк Sacred. Хорошо это или плохо, узнаете в следующем номере.

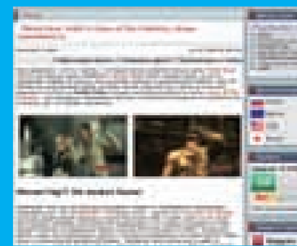


Рецензии и мини-обзоры

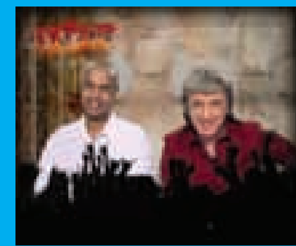
Смотрите также



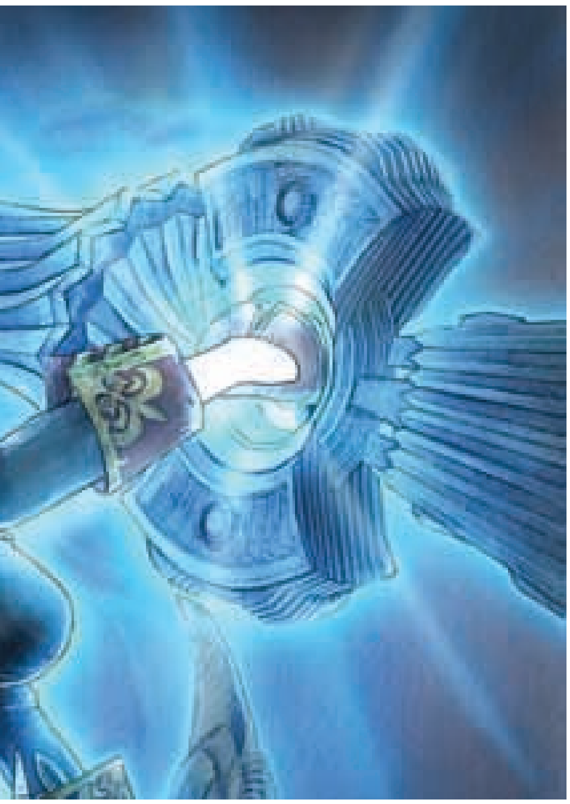
Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



«Страна Игр» рекомендует

- Command & Conquer: Red Alert 3
- Viva Pinata 2: Trouble in Paradise
- Valkyria Chronicles
- Spore



Также в этом месяце

Saints Row 2
(PS3, Xbox 360, PC) – THQ, 17 октября 2008 года
Все то, чего вам так не хватало в GTA IV (войны группировок, редактор персонажей, совместная игра вдвоем), обещает преподнести на блюдечке студия Volition.

Gothic 3 - Forsaken Gods
(PC) – JoWooD, 7 ноября 2008 года
Первая «Готика», разработанная без участия Pirahna Bytes. Адд-он, призванный связать Миртану и Арканию, где будут разворачиваться действия Arcania: A Gothic Tale, ваяют... индийцы.

Sonic Unleashed
(PS2, PS3, Wii, X360) – Sega, 14 ноября 2008 года
Второй «Соник» на консолях нового поколения обещает быть сногсшибательным благодаря специально для него написанному движку. Он также обещает появиться на PS2 и Wii без какого-либо ухудшения во всем, кроме графики.

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts
(X360) – Microsoft, 14 ноября 2008 года
Третья игра в популярной линейке платформеров Banjo-Kazooie несколько отходит от того, чем славился сериал – вместо слаженной работы двух напарников, упор сделан на постройку и использованее всевозможных средств передвижения.

Guinness World Records: The Videogame
(Wii, DS) – Warner Bros., 24 октября 2008 года
Три дюжины мини-игр, основанных на реальных мировых рекордах. Таких, как максимальное количество разбитых головой арбузов.

Quantum of Solace
(PC, PS2, PS3, X360, Wii, DS) – Activision, 31 октября 2008 года
Игра, связывающая «Казино Рояль» и «Квант милосердия», разрабатывается на движке Call of Duty 4, а голос агента 007 предоставляет сам Дэниел Крэйг.

Disaster: Day of Crisis
(Wii) – Nintendo, 17 октября 2008 года
Заявленный еще на E3 2006 экшн от разработчиков Xenosaga посвящен борьбе с мировым терроризмом в условиях природных катаклизмов.

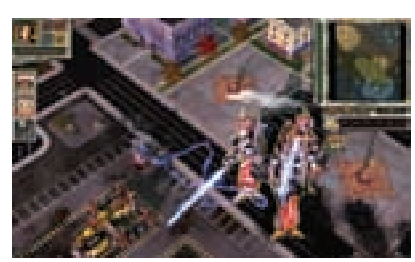
Новые темы



Viva Pinata 2: Trouble in Paradise
Последняя надежда маленьких пиньят на спасение, как ни странно, вы. Причем в роли предприимчивого садовника!
Читайте на странице 94 и смотрите на DVD

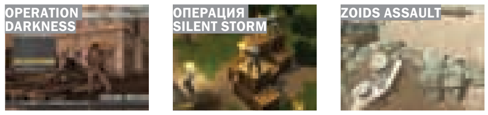


Afrika
Не пропустите возможность сфотографировать носорога или слона крупным планом.
Читайте на странице 112 и смотрите на DVD



Command & Conquer: Red Alert 3
Японские роботы все-таки побили медведей-парашютистов.
Читайте на странице 82

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



9.0



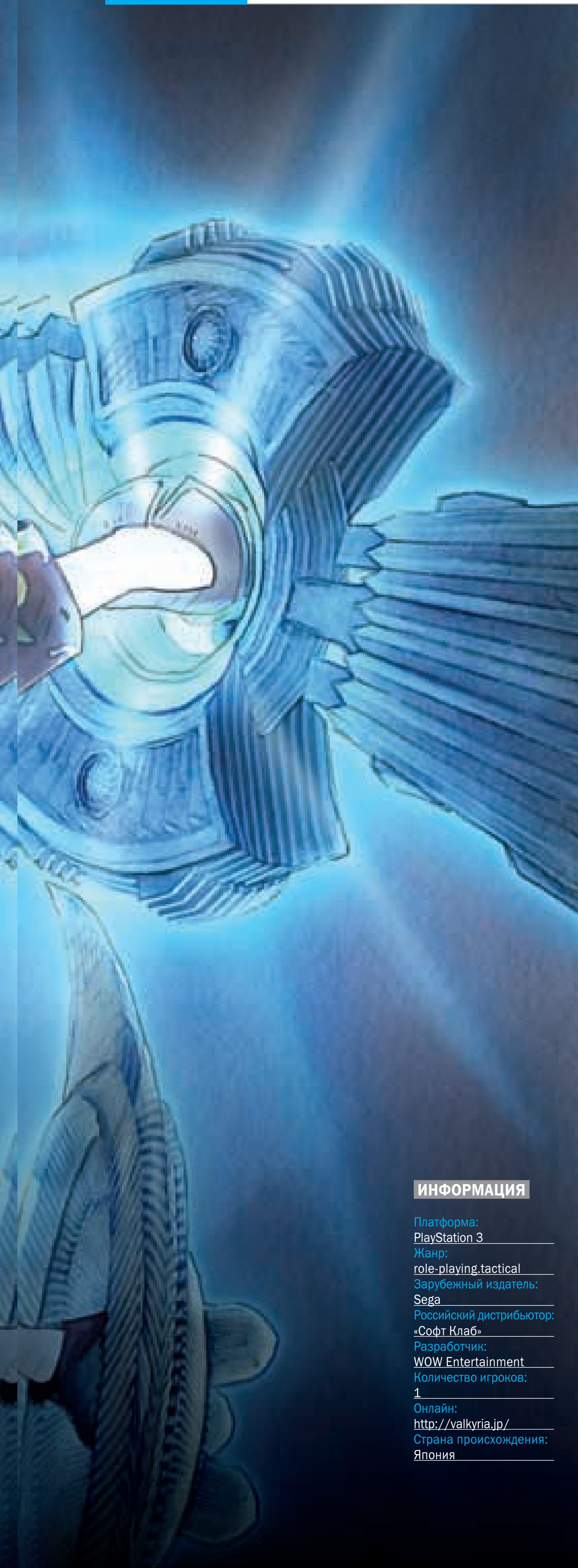


ТЕКСТ
Евгений Закиров



Valkyria Chronicles

Disgaea 3 попыталась доказать, что все огрехи графики в тактических играх – даже если они готовятся для next-gen платформ – с лихвой искупают смешной сюжет и привлекательные герои. Вышедшая на Xbox 360 Operation Darkness показала, на что приходится рассчитывать тем поклонникам жанра, которые сделали выбор в пользу консоли от Microsoft. И только пройдя Valkyria Chronicles, мы поняли, какими должны быть TRPG нового поколения.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Потрясающе красивая графика, очень много разных бойцов, оригинальная боевая система, большой тактический потенциал, разнообразие миссий, можно включить японские голоса.

НЕДОСТАТКИ Нельзя переиграть миссию – требуется либо выйти в главное меню, либо загрузиться, либо проиграть. Не всегда удобно управлять танком. Англоязычная озвучка предсказуемо плоха.

РЕЗЮМЕ Неописуемо красивая тактическая RPG с удивительными героями, уникальной боевой системой, интереснейшей сюжетной линией и танком, на котором нельзя давить пехоту. Увлекает с первых кадров и не отпускает до финальных титров. Не скрывает «анимешности», но остается при этом серьезной, иногда – сложной тактической игрой. Жанровый эталон, сильнейший эксклюзив PS3, потенциальный хит во всех регионах мира. Была бы еще прекрасней, не окажись в ней крылатых поросят.



Отчитывать младших, скандалить и называть всех олухами – вот особые привилегии «сюжетных» персонажей. Не влюбиться в Бриджит Старк невозможно. Она плюнет арбузным семечком в тех, кто откажется в нее влюбляться.

Неожиданный ход Sega: тактическая RPG с военно-историческим уклоном готовится эксклюзивно для PS3. В последние годы компания всё больше внимания уделяла западным студиям и жанрам, интересным в первую очередь геймерам Старого Света и Америки, и анонс Valkyria Chronicles стал самой настоящей неожиданностью. После тесного знакомства с японской, а затем и с европейской версией выяснились более удивительные подробности. Valkyria Chronicles не производит впечатление проекта «ушедшей» эпохи ролевых игр, как не оставляет и ощущения незаконченной идеи, «пробы». Здесь разработчики нашли золотую середину между требованиями, которые диктует современность, и тем, что хотят видеть геймеры со стажем, причем акцент смещен в сторону как раз японского потребительского рынка и тех людей, у которых подобная эстетика не вызывает замешательство. Речь идет не только о «миловидности» и чрезмерном внимании к сюжету, но о том, как всё это преподносится, насколько сильна здесь тактическая и ролевая части и с какими «анимешными» стереотипами и шаблонами придется смириться европейскому игроку.

Альтернативная история, военные конфликты, социальные драмы, танки в сарайчике за домом, несколько десятков ополченцев разной степени заинтересованности в военном деле, причем в их число входят и – внимание, фансервис! – несколько лиц, знакомых по другому произведению Sega. Улыбающийся эстет в солнечных очках оказывается лучшим в отряде копейщиком (копья стреляют как базуки). А разукрашенная под японскую «гяру» кокетка (особый интерес проявляет не столько к самой косметике, сколько к тому, как нанести ее на лицо наиболее ярко и аляповато) неплохо стреляет из винтовки и не боится кидать гранаты. Интеллигентного вида юноша, что остановился у реки, чтобы зарисовать рыбу, оказывается бравым танкистом и братом с виду спокойной, но умеющей обращаться с оружием не

АВТОРЫ НАШЛИ ЗОЛОТУЮ СЕРЕДИНУ МЕЖДУ ТРЕБОВАНИЯМИ, КОТОРЫЕ ДИКТУЕТ СОВРЕМЕННОСТЬ, И ТЕМ, ЧТО ХОТЯТ ВИДЕТЬ ГЕЙМЕРЫ СО СТАЖЕМ.



Первая битва с Максимилианом доставит много хлопот. Постарайтесь спрятать двух копейщиков в руинах у нижнего края экрана, а за танком поставьте инженера.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
WOW Entertainment
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://valkyria.jp/
Страна происхождения:
Япония



В Valkyria Chronicles очень много персонажей. Не просто бойцов, вояк, как в Operation Darkness, а по-настоящему интересных героев. Удивительно, как много в народном ополчении девушек и какие юноши записались в ряды защитников отечества. Ополченцы различаются по специализациям, которые обозначаются соответствующим значком рядом с их портретом.



хуже иного солдата барышни. Дружиной командует симпатичная девочка в коротенькой юбочке, неизвестно как вообще сошедшей за военную форму. Если вы подумали, что неоднократно отмеченное журналистами «внимание к историческому аспекту» как-то повлияет на реалистичность и сопутствующие ей моменты, то у вас сложилось неверное представление об игре. Герои выглядят мультяшно, армейской выправки у них не заметишь. Наигранными и в некотором смысле забавными кажутся ситуации, когда командир под торжественную музыку рассуждает, как важен успех очередной операции. Но в этом – достоинство Valkyria Chronicles.

Галлия наносит ответный удар

1935 год. Восточно-Европейский Имперский Альянс скалится на Атлантическую Федерацию. Армия императора Максимилиана нападает на Галлию, тихий, спокойный, сохранявший нейтралитет пограничный регион. Главный герой, Гюнтер Велкин, прибывает в родной город, Брюль, чтобы помочь сестре перебраться в столицу. Гюнтер – студент, ботаник, любит природу, животных и цветочки. Его отец был известным танкистом. И так уж получилось, что танк, на котором воевал батюшка, сохранился до сих пор, а приемная дочь героя отечества, представительница древнего народа (подобных ей узнают по цвету волос; одна из героинь, Рози, не скрывает своей неприязни к Исаре, называя её «ну, той, темноволосой»), починила его и усовершенствовала. Когда на Брюль нападают войска Империи, Гюнтеру и Исаре вместе с их знакомой, Алисией ничего не остаётся, кроме как прорваться и бежать, чтобы затем вступить в ряды армии сопротивления. Велкина назначают лейтенантом и поручают командовать двадцатью солдатами. Так начинается история Седьмого Отряда, сломившего интервентов и разгадавшего загадку Валькирий.

Повествование представляет собой, буквально, перелистывание альбома с картинками. Игрок в любой момент может вернуться на несколько страниц назад и посмотреть пропущенные ролики, диалоги. В перерывах между операциями герои располагаются на базе, где позволено пополнять отряд, распределять приобретенные очки опыта, навещать друзей в ангаре, узнавать последние новости с фронта. Полезно наведываться на кладбище: в обмен на очки опыта священник расскажет Гюнтеру какую-нибудь тактическую мудрость. Формирование отряда организовано очень удобно: команду разрешается укомплектовать бойцами независимо от того, скольких из них удастся задействовать в бою. Другими словами, если в следующей миссии установлено ограничение на 9 человек, это не значит, что остальных придется забыть на базе. Можно попробовать сначала одних, затем других, после третьих. Персонажи различаются специали-



Слева: «Валькирия» в действии: сейчас она, подобно японской супердевочке, засияет всеми оттенками голубого и остановит снаряд. Еще она умеет бегать через всё поле боя и пуляться голубыми энергетическими сгустками.

ДРУЖИНОЙ КОМАНДУЕТ СИМПАТИЧНАЯ ДЕВОЧКА В КОРОТЕНЬКОЙ ЮБОЧКЕ, НЕИЗВЕСТНО КАК ВООБЩЕ СОШЕДШЕЙ ЗА ВОЕННУЮ ФОРМУ.



зациями, и ориентироваться, исходя только из внешнего вида, вряд ли будет правильно: какой бы симпатичной девушка-пулеметчик ни была, ей нечего делать на локации, где требуется помощь хорошего снайпера.

Очень важно правильно выбрать бойцов для операции. Если начальные миссии можно пройти «наскоком», то уже с пятой главы ситуация на поле боя меняется каждый ход, а противник без устали вызывает подкрепления. При этом нечего скрывать, что самый сильный класс – Shocktrooper – пригодится всегда, благо избавиться от вражеских «копейщиков» можно только с его помощью. Без скаутов тоже никак не обойтись: они перемещаются дальше всех, что очень пригодится в ситуациях, когда не требуется уничтожать всех солдат противника, а надо всего лишь захватить вражескую базу (огороженный мешками с песком флажок). Инженер поначалу покажется бесполезным классом; он плохо бегает и так же плохо стреляет, зато умеет чинить технику, лечить, а также делится боеприпасами, обезвреживает мины, устраняет препятствия, чинит и возводит новые укрепления. По иронии судьбы, мощь армии – копейщики – уступают тандему «танк и инженер», потому что заряды у танка бесконечные, а механик за один ход чинит любую поломку, в то время как ракетчики часто промахиваются и быстро гибнут.

Кинул гранату – прячься за танк

Боевая система – BLiTZ – создана, чтобы максимально похоже симулировать настоящие боевые действия в условиях пошагового геймплея. Именно поэтому во время хода игрока противники не просто сидят на месте и смотрят, как прямо перед их носом неприятель целится из «копья», но отвечают ему ответным огнем. Это правило справедливо и в обратной ситуации. Правильно расставив подопечных, можно смело завершать ход, не израсходовав весь запас «действий». Завидев противника, смышленые ополченцы начнут палить из всех орудий, а когда тот соизволит и сам пострелять из пулемета, бравые дружинники пригнутся, спрячутся. Смешно, однако в таких ситуациях союзники способны убить больше солдат неприятеля, чем во время своего хода.

В Valkyria Chronicles смерть обратима. Когда HP персонажа падает до нуля, одно-



Каждый персонаж в Valkyria Chronicles имеет свой характер, свою биографию и личного актера озвучки. Некоторые герои особенные – они дают дополнительные ходы.



Одна из важнейших отличительных черт Valkyria Chronicles – бесподобно красивая графика. Благодаря CANVAS, собственному графическому движку Sega, игра выглядит не просто как красивый мультфильм, но как ожившие скетчи, наброски. Примечательно, что фильтр демонстрирует превосходную картинку и на SD-телевизоре, и в «родном» разрешении 720p; детали заметны почти все, неудобства не вызовут даже надписи и многочисленные закладки меню. Особенно хорошо получились различные эмоции персонажей и анимация, но об этом лучше расскажет видео на диске к этому номеру.

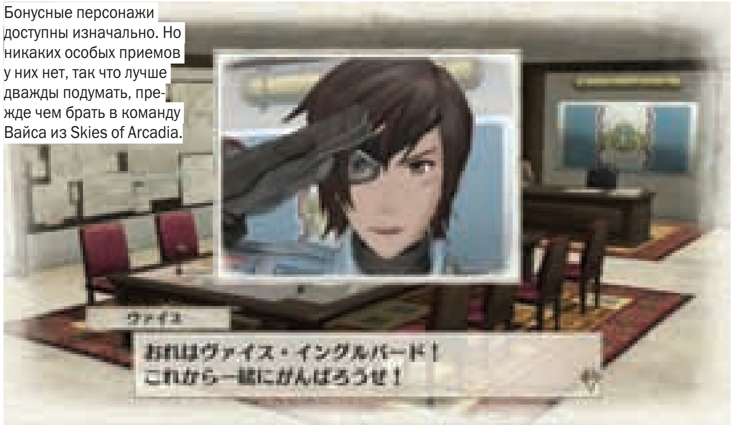


му из соратников достаточно подбежать к нему, чтобы через всю зону боевых действий домчалась парамедик и незаметно для противников отволокла пострадавшего на базу. Пока раненый отлеживается, можно позвать на помощь ополченца из той команды добровольцев, что были завербованы на базе. А это примерно десяток отличных солдат! Более того, через несколько ходов контуженный оклемается и будет снова готов вести борьбу за независимость народа, территориальную целостность страны и бесплатные баранки по пятницам. Правда, если противник доберется до него раньше, то несчастный умрет, проклиная Велкина и его род.

Ох уж эти призывники

По мере прохождения Седьмой Отряд накапливает денежные средства и очки опыта. Перед каждой новой миссией полезно посетить ангар – закупиться апгрейдами для оружия, брони и танка, а также отправиться на спортивную площадку, где прокачать «классовые» навыки. Примечательно, что у персонажей нет своего «уровня развития», взамен предлагается прокачивать класс целиком. Время от времени за стремление к совершенству будут награждать особыми умениями и приказами, доступными только начальникам, – увеличить силу атаки, попросить снайперов обстрелять вражеское укрытие, подлечить всех солдат и т.д. В Valkyria Chronicles работает удивительный баланс, не позволяющий назвать приказы «читерским» действием. Скорее, очень полезной тактической возможностью, которой надо уметь пользоваться. Просто так от них толку не будет.

Еще одна тактическая особенность строго индивидуальна. Разработчики не раз отмечали тот факт, что созданные ими бойцы – уникальны, что они любят разные вещи и по-разному ведут себя в тех или иных ситуациях. Казалось сказкой, оказалось былью. Действительно, предусмотрена система «потенциалов»: в зависимости от ситуации, разные герои получают полезные преимущества. Скажем, Гюнтер любит природу, поэтому, подойдя поближе к траве, получает характеристику Nature Lover. Роззи не теряется, когда много противников (Strong-



Бонусные персонажи доступны изначально. Но никаких особых приемов у них нет, так что лучше дважды подумать, прежде чем брать в команду Вайса из Skies of Arcadia.



Табличка наверху подскажет, сколько попаданий потребуется, чтобы убить вражеского скаута. А значок рядом с иконкой его класса означает, что после потери этого бойца противник потеряет один ход.



Лучший «копьемёт» в игре! Обратите внимание на медаль около символа класса: если взять этого бойца в команду, ради него выделят дополнительный ход.

Помимо множества сюжетных роликов в игре хватает и диалогов с «говорящими головами», то есть анимированными иконками персонажей. И если заставки промотать можно, то такие переговоры игрок вынужден выслушивать до конца. Обычно всё самое важное рассказывают посредством красочного видеоролика, а простые сценки освещают ту или иную проблему, которая тревожит персонажа. Скажем, насморк. Или погода. Или танк. Или крылатая свинка, которая потеряла маму и теперь тоже хочет стать бойцом Седьмого Отряда.



В Японии игра вышла 24 апреля и получила название Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles. Вместе с обычным изданием было доступно и специальное, с моделью танка, фигуркой Алисии и книжкой с иллюстрациями. Помимо этого, одновременно с японским релизом появились гасяпоны с героями, а в конце сентября вышла еще одна фигурка «Красной Шапочки». В середине декабря ожидается появление статуэтки Сильварии Блес и... набора из 12 фигурок рядовых бойцов.



willed), и стреляет особенно метко, если поблизости находится её друг Ларго (свойство Big Sister). Встречаются и комичные характеристики. Кто-то плохо переносит жару, из-за чего в миссиях в пустыне часто промахивается и плохо уклоняется. А кто-то, скажем Фризия, любит красивых мужчин…

Некоторые особенности не позволяют назвать Valkyria Chronicles сложной, но эта характеристика сравнительная: что для ценителей Final Fantasy Tactics плёвое дело, то тупик для аудитории Luminous Arc. Sega очень точно почувствовала жанровые веяния, сумела сделать настоящую TRPG нового поколения. Идеально сбалансирована, бесподобно красива, невероятно интересна – Valkyria Chronicles заслуживает этих комплиментов. Если раньше ее эксклюзивность воспринималась со смешками и недоверием, то теперь, после выхода во всех регионах, игра становится одним из важнейших козырей Sony. И одновременно – новым жанровым эталоном. **СИ**

ИДЕАЛЬНО СБАЛАНСИРОВАНА, БЕСПОДОБНО КРАСИВА, НЕВЕРОЯТНО ИНТЕРЕСНА – VALKYRIA CHRONICLES ЗАСЛУЖИВАЕТ ЭТИХ КОМПЛИМЕНТОВ.





Плохиши. На нём: элегантный мундир. На ней: красные контактные линзы, подчеркивающие разрушительную силу ее ненависти к низшим расам.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

- COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2
- COMMAND & CONQUER: GENERALS
- COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

9.0

PC

XBOX 360

ТЕКСТ

Дарльз Чиккенс

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Безудержная карикатурность всего и вся, сильнейший в истории сериала актерский состав; масса находок, вдыхающих новую жизнь в привычную формулу C&C.

НЕДОСТАТКИ Интерфейс, который подчас хуже самой крепкой армии врага: координировать действия большого количества разношерстных групп юнитов по-прежнему неудобно.

РЕЗЮМЕ То, чего стоило ждать семь недолгих лет и несколько долгих месяцев с выхода глубоко вторичной C&C 3: Tiberium Wars. Обновляя технологии, выводя кривую альтернативной истории невесть куда и подвергая проект влиянию неожиданных культурных феноменов, EA сумела пронести через годы главное – чудовищный абсурд, творившийся в Red Alert между миссиями, в брифингах и видеосообщениях. В отличие от Supreme Commander или StarCraft II, RA3 не претендует на лавры нового флагмана жанра, но тем, кто помнит первые две части, она покажется милее любого суперхита.

Command & Conquer: Red Alert 3

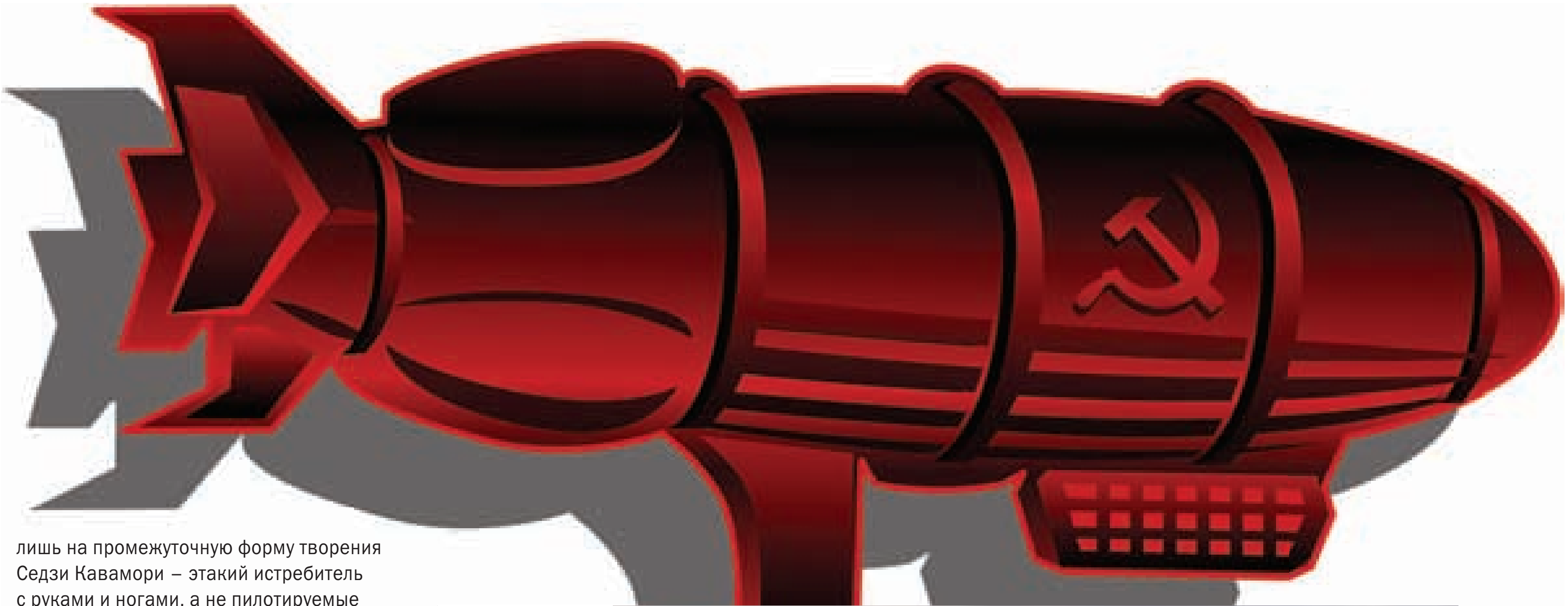
Red Alert, подцикл великого сериала Command & Conquer, – лучшее доказательство того, что стратегиям следует оставаться там, где они и зародились, а не перебираться тихой сапой на консоли. Причина проста: играя в RA, одной рукой держишь мышь, а пальцами второй выстукиваешь гипнотизирующий ритм нестареющего Hell March Фрэнка Клепаки – в такт жужжанию электричества колец им. Николы Теслы и взрывам увесистых бомб с «Кировых».

Генеральный секретарь Черденко (Тим Карри) и усатый главнокомандующий Николай Крюков (Эндрю Дивофф) чувствовали себя в кремлевских стенах не совсем в безопасности. Еще бы! Эти самые стены регулярно тряслись, за их пределами что-то бубухало и бабахало, народ на улице бесновался – тут даже портрет Ленина неплохо бы эвакуировать, не то что главных людей страны. Поскольку в Советской России, как известно, вся надежда только на вождя пролетариата, то и в этот раз именно он спас ключевых лиц Родины: под головой его бюста находилась кнопка революционно-красного цвета, которую Черденко, к удивлению Крюкова, и нажал. Через несколько минут эти двое уже находились в секретном подземном бункере, где их встретил доктор Грегор Зелинский (Питер Стормар), очевидно, забывший принять успокоительное. Черденко, олицетворяющий уверенность настолько, насколько это позволяет бесподобный актерский талант Тима Карри (а это, ни много ни мало, Пеннивайз в «Оно», доктор лингвистики Торнтон Пул в «Оскаре», Турман Райс в «Кинси» и еще десятки ролей высшей пробы), не желая слушать о том, что машина времени еще не испытывалась, заставил несчастного дерга볼 ного ученого отправить их троих в Брюссель 1927 года – на пятый Сольвеевский конгресс. Советские путешественники во времени материализовались прямо за кулисами сцены, на которой с очередным докладом выступал сам Альберт Эйнштейн – именно ему войска Альянса были обязаны своей невероятной технологической подкованностью, а весь прочий мир – атомной бомбой. Совсем скоро великий физик, охотно согласившийся познакомиться с Черденко, умер примерно так же, как Гитлер от руки самого Эйнштейна в первой Red Alert (что, в свою очередь, напоминало кульминацию сцены из бертоновского «Бэтмена», в которой Джокер увиделся с главарями бандитских группировок Готэма). Так Бор и прочие сторонники квантовой механики лишились своего последнего оппонента. «Прыгнув» обратно, вояки и деятель науки столкнулись с тремя фактами: Кремль – цел, понятия «ядерная боеголовка» не существует, а в Третьей мировой войне стало одним участником больше. Альянс ослаб, и это повлекло за собой появление Империи Восходящего Солнца – мощной угрозы с востока, готовой едва ли не одним махом смести и Советы, и союзников.

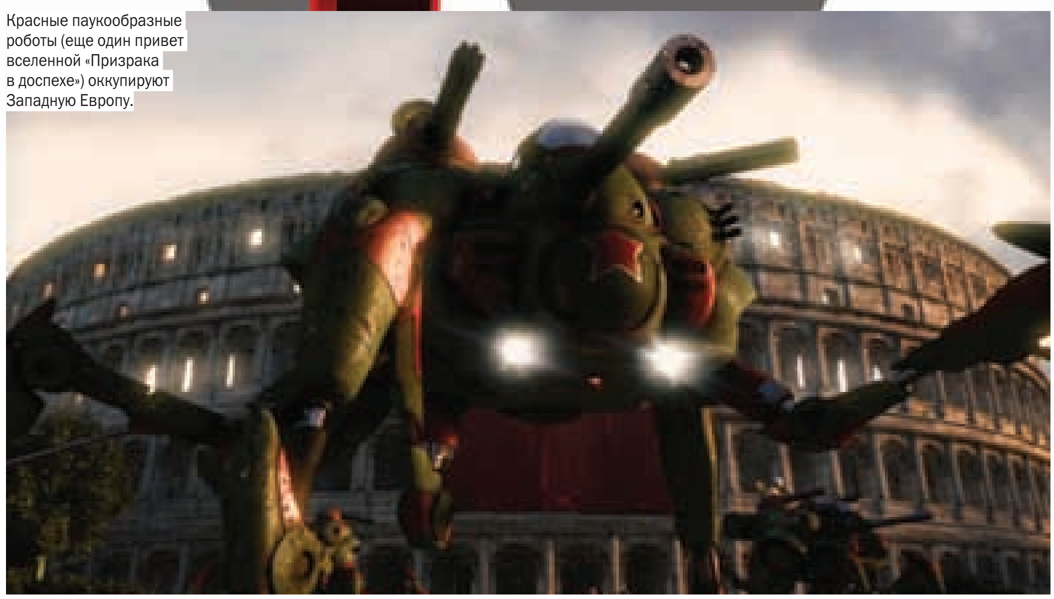
Эту готовность потомкам самураев обеспечивают три фактора: поистине героический боевой дух, подвигающий пехоту использовать мечи и сюрикены наравне с фотонными пушками и автоматами, запредельные достижения в науке, благодаря которым стратегия ведения боя нешуточно гибка, и удивительная школьница Юрико Омега, расправляющаяся с белыми людьми так же, как падаван Дарта Вейдера разбрасывает штурмовиков в Star Wars: The Force Unleashed. Вне всяких сомнений, над третьей силой в EA трудились с оглядкой на японскую массовую культуру в целом и аниме в частности. Даже музыкальную тему, звучащую во время открывающего ролика японской кампании, будто бы заказали Кендзи Каваю – сходство с главными композициями «Призрака в доспехе» и «Невинности» шокирует с первых же звуков. Или взять, к примеру, трансформеры джет-тенгу/меха-тенгу и VX. Первый – совершенно явная копия «Валькирии» из «Макросса» (которая, правда, в меха-варианте походит

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Los Angeles
Количество игроков:
до 2 (одиночная кампания), до 8 (онлайн-мультиплеер)
Системные требования:
CPU 2.0 ГГц, 512 Мбайт RAM, 128 Мбайт VRAM
Онлайн:
www.ea.com/redalert/index.jsp
Обозреваемая версия:
PC
Страна происхождения:
США



лишь на промежуточную форму творения Седзи Кавамори – этакий истребитель с руками и ногами, а не пилотируемые доспехи), а ПВО-вариация второго страсть как смахивает на «Гекко» из четвертой Metal Gear Solid. Вообще, с меха у Империи Восходящего Солнца связано множество ярких моментов. Юнит «Кинг Они» – высокий железный демонический робот – резко выделяется даже на фоне необычных и запоминающихся боевых единиц Red Alert 3: на поле брани он делает то же самое, что и гигантские роботы из десятков аниме-сериалов разных эпох – выжигает все и вся лазерными лучами, крушит неприятеля объемистыми металлическими кулаками и стопами, идет на таран, разнося в клочья технику и постройки, которым не повезло оказаться у него на пути. Однажды игроку доведется прикоснуться к секретной разработке инженеров Империи, о которой, признаться, даже писать страшно. Только представьте: три, если можно так выразиться, ноги, три туловища, столько же голов, шесть рук и три меча – и все это соединено, и все это – раза в полтора-два выше самого крупного здания. Поначалу хочется сравнивать с Годзиллой или Ультраменом, но параллели тут уместны разве что в контексте ощущений. Во время управления этой монструозной штуковиной чувствуешь себя на сеансе «Годзиллы против Мотры» в далеких девяностых, только вместо Мотры здесь – внушительная советская армия, у которой, тем не менее, практически нулевые шансы на выживание. Каждый шаг – взрыв и бегущие по земле электрические разряды, вертолеты разбиваются прямо о корпус; там, где проходит *это*, не остается ни строений, ни мостов, ни сооружений – только хаос и руины. Так что если вы иногда завтракаете кукурузными хлопьями и обожаете кромсать их в молоке, Империя Восходящего Солнца – ваш выбор. Японцы привнесли в Red Alert такую гамму невиданных настроений, что с ними наверняка будет связано ваше главное воспоминание о кампании Советов – битва с императором, который, лишившись всех генералов и военной мощи, усаживается в личный пилотируемый доспех и отправляется сражаться с вами в одиночку.



Красные паукообразные роботы (еще один привет вселенной «Призрака в доспехе») оккупируют Западную Европу.

Альянс и даже СССР после такого красочного шоу смотрятся не столь выигрышно, но и с ними сюрпризов хватает. Дорого стоят дельфины, так натренированные и модифицированные Западом, что генерируемые ими звуковые волны наносят абсолютно сокрушительный урон – мелкая стая этих флипперов способна в шесть секунд разобраться с десятком дредноутов или «Сёгунов». К слову, морские баталии, которых на прошлую часть выпало не так много, как хотелось бы, в Red Alert 3 куда актуальнее, поскольку почти все (если точнее, то все, за вычетом казарм и заводов тяжелой техники) элементы базы с легкостью устанавливаются на воде, а значительная часть юнитов в состоянии передвигаться по любой поверхности. Последнее особенно приятно наблюдать на примере советского тесла-катера «Скат», который, подобравшись к суше, моментально выпускает три пары механических ножек. Хотя, несомненно, гораздо забавнее выглядит цирковое представление, разыгрываемое Советами при



Японское орудие возмездия восполняет запас энергии за счет фирменного советского оборонного сооружения. Сёгун не прощает и не забывает!

Коммунизм против демократии

В 2000 году студия Westwood выпускает сиквел Red Alert, успевшей к тому времени приобрести безоговорочно культовый статус. На место Иосифа Виссарионовича пришел шут-премьер Александр Романов, а главной визуальной приманкой стал могучий дирижабль «Киров», напоминающий плывущую по небу грозную акулу. И сама Red Alert 2, и добавка Yuri's Revenge, подоспевшая через год, понравились фанатам и журналистам, хотя успеха первой игры не повторили.



Британский генерал Роберт Бингэм (Джонатан Прайс; слева) в ожидании возможности в очередной раз поддакнуть американскому президенту Говарду Акерману (Дж. К. Симмонс).

помощи БТР «Жаба» и бронированных медведей, которых наша коммунистическая супердержава словно завезла из вселенной «Темных начал» Филипа Пулмана. Транспортер оборудован специальной пушкой, эффектно стреляющей загруженными в нее пехотинцами (а именно в эту категорию входят медведи, служащие серпу и молоту) на дальние расстояния. Мишки, спускающиеся на парашютах в стан врага, – это почти так же умилительно, как якобы русское ругательство, слетающее с уст Джимми Перогино в финале Grand Theft Auto IV.

Традиционный для Red Alert бешеный ритм сражений наконец сдобрили чем-то замысловатым. В третьей части принципиально не работает схема «отстроить самое необходимое, снаряжать армию до потери пульса и ни о чем не беспокоиться», которая в прошлых C&C подходила к большинству задач. Хотя в этот раз было решено не загружать игрока маниакальным планированием базы и слежкой за харвестерами, борьбе за дополнительные ресурсы отведена качественно более важная роль. Строго говоря, именно захват шахт и нефтяных вышек, находящихся



Свирепый генерал Крюков грозится показать капиталистическим псам кузькину мать и разбомбить Брайтон-Бич.

КРЕМЛЬ ЦЕЛ, ПОНЯТИЯ «ЯДЕРНАЯ БОЕГОЛОВКА» НЕ СУЩЕСТВУЕТ, А В ТРЕТЬЕЙ МИРОВОЙ ВОЙНЕ СТАЛО ОДНИМ УЧАСТНИКОМ БОЛЬШЕ.



Лейтенант Ева МакКенна (Джемма Аткинсон) неловко намекает спецагенту Тане Адамс (Дженни МакКарти), что ее методы работы с пленными несколько расходятся с принципами, декларируемыми странами, где свобода и демократия священны.

PC
XBOX 360



Опешившая дикторша BCN (вероятно, породнившиеся BBC и CNN) как бы пытается объяснить доверчивому Западу, что злой коммунизм уже ищет Альбион и готовится грозить Ее Величеству.



МОРСКИЕ БАТАЛИИ, КОТОРЫХ НА ПРОШЛУЮ ЧАСТЬ ВЫПАЛО НЕ ТАК МНОГО, КАК ХОТЕЛОСЬ БЫ, В RED ALERT 3 КУДА АКТУАЛЬНЕЕ.

вдалеке от базы,– задача первоочередная, а уже потом можно, условно говоря, вдарить «Кировыми» по статуе Свободы. Причем претендентами на сторонние источники дохода бывают не только враги, но и друзья – вы всегда действуете на пару с другим генералом. Им управляет либо второй игрок, либо AI, и в последнем случае ему лучше не доверять защиту важных объектов. Опять же, имеет значение и то, что нередко эти самые объекты расположены на прозрачной глади, и там их отстаивать на порядок тяжелее – никак не обойтись без возни с альтернативными особенностями каждой отдельной группы войск. Вдвое чаще этим приходится заниматься при руководстве американо-британскими войсками, которым авторы явно недодали огневой мощи, постаравшись компенсировать слабину по-настоящему любопытными наборами способностей. В основном, правда, вышло не слишком полезно, хотя терроризировать недругов криокоптерами, умеющими превращать юнитов в ледышки или лилипутов, – то еще веселье. С утроенной силой этим хочется маяться после видеовставок с наглым императором Есиро (Джордж Такей, игравший в уйме телесериалов, от классического «Звездного пути» до недавних «Героев»), к которому испытываешь ненависть, сходную с той, что просыпается в убежденных христианах при упоминании «ротвейлера Дарвина» Ричарда Докинза. Впрочем, на чем-то таком Red Alert 3 и держится – на многообразии сильных эмоций, вызываемых самыми разными представленными в игре вещами, которые побуждают воевать, воевать и воевать, в промежутках между миссиями выбирать только Continue, даже не смотреть на Quit и с дьявольской неохотой тянуться к Save.

Простая констатация: Red Alert вернулась, и EA в принципе не могла адаптировать ее к современным реалиям еще лучше. Тем, кто ждет нового слова в жанре, все-таки стоит зачеркивать числа в календаре, параллельно откладывая деньги на коллекционное издание StarCraft II. Red Alert 3 – игра для тех, чьи пальцы уже 12 лет как помнят ритм Hell March. **СИ**



Капиталистический катер Альянса, непонятно как держащийся на воде, из последних сил тянется к деньгам.



Дальнобойные дредноуты – настоящая гордость советского флота.



Сталин против всех подряд

«В 1946 году Альберт Эйнштейн изобретает машину времени и «прыгает» в 1924-й, чтобы расправиться с Адольфом Гитлером и изменить ход истории, вследствие чего тираном становится Иосиф Сталин», – так начинается оригинальная Command & Conquer: Red Alert (издатель – Virgin Interactive, разработчик – студия Westwood), появившаяся в 1996 году на PC, и чуть позже – на PlayStation. В 1997-м выходят дополнения Counterstrike и The Aftermath, минует еще год – и их, снабдив небольшими бонусами, объединяют в сборник Retaliation для PlayStation. В мае этого года версия Red Alert для PS one была оптимизирована для PlayStation Portable и выложена в европейском PlayStation Store, а совсем недавно PC-вариант стал бесплатным.


GOLDEN AXE
BEAST RIDER™
• Используйте смертельные приемы и магические атаки
• Исследуйте и покоряйте просторы враждебного мира
• Встречайтесь со старыми друзьями и врагами из оригинальной игры Golden Axe
• Повелевайте страшными и дикими чудовищами
КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩА
РЕКЛАМА
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360
SEGA®
www.sega-europe.com
© SEGA. Название и логотип SEGA, название Golden Axe и Golden Axe: Beast Rider являются зарегистрированными товарными знаками корпорации SEGA. Издатель – SEGA. Разработчик – Secret Level. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Все права сохранены. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



ТЕКСТ
Аркадий Михрюткин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
role-playing.MMO.fantasy

Зарубежный издатель:
Electronic Arts

Российский издатель:
Electronic Arts

Разработчик:
EA Mythic

Количество игроков:
тысячи

Системные требования:
CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

Онлайн:
www.warhammeronline.com

Страна происхождения:
США

Warhammer Online: Age of Reckoning



2008 год выдался урожайным для жанра MMORPG. В марте вышла Age of Conan, не за горами Wrath of the Lich King, Mines of Moria и Chronicles of Spellborn. Но если выбирать главное событие уходящего года, им, безусловно, стал релиз Warhammer Online: Age of Reckoning (WAR) – нового творения компании Mythic. Народ истосковался по качественному PvP, и появление игры, в которой звучит лозунг «Война повсюду», пришлось как нельзя кстати.



Главной отличительной чертой дварфов является… борода. На втором месте – боевые шрамы.

Вселенной Warhammer уже четверть века, и за это время выпущены десятки томов с описанием земель, существ и событий. Конфликты здесь происходят повсюду, но самые жаркие бои кипят на землях Старого мира. Дварфы пытаются противостоять нашествию зеленокожих и вернуть свои исконные территории. Империя людей стала последним препятствием на пути сил Хаоса. А высшие и темные эльфы уничтожают друг друга в многовековой гражданской войне.

Выбрать подходящий класс непросто – игра предлагает два десятка типов персонажей, один другого интереснее. Например, магус передвигается на летающем диске и может призывать демонов, мародер с помощью мутаций превращает свою конечность в оружие, дварфский инженер палит из ружей и конструирует на поле боя турели, а черный орк – просто ходячая крепость.

WAR – одна из немногих MMORPG, где способности «танков» работают не только на монстров, но и в PvP. Благодаря честному обсчету столкновений объектов, можно прикрывать могучим телом союзников, а специальное умение позволяет отвлекать на себя врагов, снижая их силу атаки по другим целям. В общем, «танки рулят», а значит, остается выбрать расу. Армии Разрушения сразу стали «попсой», так как едва ли не каждый школьник уже выбрал жуткого хаосита или орка. А из двух «танков» Порядка Ironbreaker дварфов намного прочнее, чем эльфийский Swordmaster, да и выглядит колоритнее.

Настроек внешности хватает, чтобы персонажи не выглядели близнецами. Прическа, аксессуары, цвет глаз – этим теперь никого не удивишь. Поэтому, не тратя попусту время, выбираю имя «Shamza», нажимаю «DONE», и приключения начинаются.

Треклятые зеленокожие!

Все дварфы стартуют в локации Ekrund с цитаделью Karak Eight Peaks. Много лет назад она, как и многие бастионы, была захвачена орками и гоблинами. Позже крепость снова оказалась в руках дварфов, но и враги не сдавались, потому бои шли даже за каменными стенами. Мой



ПОХОЖИЕ ИГРЫ







8.5



Первые успехи WAR

Чтобы ни один поклонник вселенной не остался недовольным, разработчики трудились над Warhammer Online в тесном сотрудничестве с Games Workshop. В распоряжении студии оказались не только горы документации, но и специалисты, в том числе лучшие писатели GW. Учитывая, какие средства были выделены на проект, сколько людей в нем принимало участие (около двухсот!), а также предыдущие заслуги компании, меньше чем хита от Mythic не ждали. Ажиотаж, подогретый разработчиками, принес плоды. На момент релиза игра стала самой продаваемой MMO со времен World of Warcraft, разойдясь тиражом в полтора миллиона копий.





У каждого «танка» в WAR свои особенности. Black Orc имеет наибольший запас прочности, а с Ironbreaker никто не сравнится надежностью брони.

герой оказался в центре этой заварушки. Прославленный воин Тарик Редэкс сообщил ему, что дела идут неважно и зеленокожие подбираются все ближе: «Надо же, что паразиты удумали – пожирать наши запасы горького камня!» А так как этот ресурс для дварфов дороже золота, первым делом моего новичка попросили задать хулиганам трепку. Лезущая из шахты зеленая мелочь не составила проблем для хорошо защищенного айронбрейкера, а подрыв тоннелей обеспечил дварфам небольшую передышку.

Узнав о совершенном подвиге, Тарик заметил, что после жаркого боя стоит хлебнуть холодного пивка, благо таверна открыта круглосуточно. Кроме дварфов в этом заведении оказались еще два интересных субъекта. Из самого Ултуана в гости пожаловал высший эльф с длинным луком, а у камина грел кости человеческий маг. Места, откуда они родом, находятся далеко от Экрунда, но при желании можно перенестись в земли союзников через портал и помочь им. В отличие от остальных MMORPG, в WAR мы участвуем не в локальном конфликте рас, а в глобальной войне, в которой у каждой из сторон есть два «простых» противника, один заклятый враг и два союз-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Досконально проработанный мир. Великолепная система Realm vs Realm. Красивые локации. Яркие персонажи. Удачный интерфейс. Публичные задания. Гибкая схема развития героя.

НЕДОСТАТКИ Устаревшая графика. Завышенные системные требования. Халтурная анимация некоторых монстров и классовых питомцев. Плохо проработана социальная часть: общение игроков здесь редкость.

РЕЗЮМЕ Warhammer Online не одолела World of Warcraft, зато для любителей PvP здесь – раздолье. Можно отстаивать честь фракции на открытых полях сражений, захватывать замки и столицы с помощью осадных орудий, повышать свой ранг боевой славы, получая за это титулы и крутую броню. Почти каждое действие игрока помогает его союзникам выиграть войну. В общем, если вы любите PvE и подземелья, вам прямая дорога в WoW. Обожаете PvP и вселенную Warhammer? Не пропустите новое творение компании Mythic.



Бор Рука-Топор – профессиональный убийца. Сложно сказать, чего в его жизни было больше: опустошенных кружек пива или отрубленных орочьих голов.



Узнать светлого волшебника можно издалека. Красная одежда, горящие глаза, рыжие волосы и дымящийся посох. Если вы не хотите превратиться в кучку пепла, этих ребят лучше не злить.

ника. Ни один народ не способен победить в одиночку, потому к другим персонажам поневоле относишься как к боевым товарищам.

Наследие предков

Дварфы – ребята не только выносливые, но и злопамятные. Все события они фиксируют в книгах, и никогда не ленятся заглянуть в ветхий томик, чтобы узнать, кто и когда им насолил. Библиотекарь Балнир объяснил моему герою, насколько важно хранить мудрость веков, и попросил заносить все интересные истории в «Том знаний».

Эта книга – настоящая энциклопедия мира Warhammer. Каждый раз, когда вы встречаете незнакомое существо, его описание с иллюстрацией автоматически попадает в соответствующий раздел тома. Там же оказываются статьи обо всех ключевых героях, локациях, событиях, заданиях и достижениях. Кроме исторической ценности, эти документы дают опыт, а некоторые – еще и уникальные титулы.

К тому времени, как мой подопечный прикончил сквигов в шахте, напоил в стельку мага и пополнил томик новыми абзацами, его боевой ранг вырос до трех. Самое время двигать к наставнику и прикупить способностей. Классовые умения айронбрейкера делятся на два типа: те, что накапливают гнев (grudge), и те, что его тратят. Кроме того, сила некоторых навыков растет параллельно количеству гнева, и когда показатель grudge достигнет сотни, атаки дварфа станут устрашающими. Накапливать злость помогает «Братство» – способность, которой можно «одарить» любого союзника, после чего все его атаки или атаки по нему добавляют «танку» злости. Многие удары айронбрейкера не только наносят урон, но заодно вешают на него и его товарища полезные эффекты: улучшают защиту и другие характеристики. Все это делает класс очень интересным в бою, так как приходится учитывать кучу мелочей. Конечно, по-настоящему такие персонажи раскрываются в группах, но и в одиночку являются весьма серьезными соперниками. Толстая броня и огромное количество жизней позволяют айронбрейкеру одолеть пятерых врагов своего уровня за раз, в то время как «тряпки» едва способны убить двух-трех.

RvR во всей красе

Главной и самой привлекательной особенностью Warhammer Online является система Realm vs Realm, погружающая геймеров в атмосферу глобального конфликта. Зоны каждой расы разделены на четыре «яруса» (tier): первый – это стартовая локация, где игроки знакомятся с миром и осваивают выбранный класс, четвертый – для героев максимального уровня. Принимая участие в сценариях, выполняя публичные квесты, захватывая башни или просто убивая врагов, игроки зарабатывают для своей фракции очки победы (Victory Points, VP). И когда в какой-то локации одна из сторон набирает достаточно очков, эта зона переходит в ее подчинение. Небольшой процент заработанных на ранних ярусах VP переносится на следующий, и оттуда дальше. Таким образом, даже новички вносят вклад в улучшение ситуации на Tier 4, где ведутся основные военные действия.

Получить контроль над высокоуровневыми локациями сложнее всего, но когда одной из сторон это удастся, она сможет атаковать вражескую столицу. Здесь начинается самое интересное. Атакующая армия сначала должна пробить стены с помощью осадных орудий, затем выполнять публичные квесты внутри города, одновременно отражая удары защитников, потом уничтожить командиров гарнизона. Финальный этап – это сражение с лидером фракции. Только когда он рухнет замертво, герои смогут отпраздновать победу, получить море очков и разобрать трофеи.

Победители будут хозяйничать в захваченном городе несколько часов, после чего невидимая рука нажмет кнопочку «reset» и все зоны вернутся к исходно

Бор Рука-Топор

Наверное, главная достопримечательность Karak Eight Peaks – гигантская пушка «Хельга», названная так в честь погибшей жены конструктора этого орудия. С выступа, на котором она установлена, открывается замечательный вид на окрестности Экрунда. Дизайнеры Mythic постарались на славу. Хотя графика в игре не самая современная, а текстурам не помешало бы добавить четкости, красивые пейзажи и внимание к деталям позволяют с головой окунуться в этот суровый мир.

Обозрев окрестности еще раз, мой герой заметил стоящие внизу статуи предков… а рядом копошились треклятые зеленокожие, оскверняя священные реликвии. «Вот выродки! Дружище, сходи-ка туда и задай им трепку», – попросил его наблюдавший за актом вандализма дварф.

На месте Шамза узрел следующую картину: на постаменте стоял обнаженный по пояс

Чтобы оттеснить орков вглубь Экрунда, придется расправиться с их вожаком. А для этого необходимо дать наводку «Хельге».



ТАВЕРНА, НЕСМОТРЯ НА ВОЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ, ОТКРЫТА КРУГЛОСУТОЧНО, И БАРМЕН ВСЕГДА РАД НАЛИТЬ ГЕРОЯМ СВОЕГО ЛУЧШЕГО ЭЛЯ.



Этот здоровяк только с виду напоминает пьяницу, опирающегося на палку. На самом деле это рунный жрец, проводящий целительный ритуал.



На войне не обходится без жертв. Тела этих бедняг – хорошее тому доказательство.

дварф с ярко-красным ирокезом и рубил в капусту прущих со всех сторон орков. «Как я могу накопить гнев, когда эти безмозглые болваны сами прыгают на мои клинки?» – вздохнул Бор по прозвищу Рука-Топор. В ответ на предложение помочь здоровяк только рассмеялся и посоветовал моему подопечному поискать врагов на другом конце прохода. Как оказалось, орки и гоблины там кишмя кишели. Всякий раз, как один из них погибал, на его месте появлялся новый клыкастый бугай и бросался в атаку. Из-за такого быстрого возрождения врагов у многих игроков возникают проблемы – сражаться нужно без передышки, и в конце концов приходится удирать, по крайней мере, низкоуровневым персонажам. Особенно раздражают периодические «залипания» монстров, когда цель вроде как и рядом, но атаковать ее нельзя. Надеемся, что Mythic исправит этот досадный баг.

Пока я обо всем этом думал, мой герой разогнал зеленокожих и отправился дальше – через мост на поиски новых приключений.

Битва за горький камень

По другую сторону моста обнаружился еще один лагерь дварфов. Ничего особенного – несколько NPC и пара пушек, зато можно было продать накопившийся хлам и получить новые задания. Одно из них, «Битва за горький камень», стартовало автоматически, едва герой приблизился к базе. Разработчики творчески подошли к квестовой системе и представили в своей игре так называемые публичные миссии (PQ). Они всегда состоят из нескольких частей, и присоединиться к их выполнению можно на любой стадии.

«Битва за горький камень» – это финал первой главы, где дварфы наносят сокрушительный удар по оркам, посягнувшим на цитадель Karak Eight Peaks. Враги уже оттеснены за каменные стены, осталось только разгромить деревянный форт и отрубить башку главарю зеленой банды. Первое задание: убить двадцать орков клана «Железный коготь». Так как рядом действовали бородатые товарищи, много времени это не заняло – зеленокожие штабелями падали на землю. Игрокам не нужно даже вступать в группу – все убийства в «радиусе действия» публичного квеста засчитываются в общую копилку. Едва последний орк испустил дух, как квест перешел во вторую фазу. Теперь нужно было собрать бочки с порохом, чтобы показать расчету «Хельги», куда



Вверху: Каждый раз во время загрузки новой локации вы увидите ее изображение и краткое описание. Мелочь, а приятно.

стрелять. Эта стадия оказалась даже проще первой, так как некоторые бочонки брались без боя. А вот на следующем этапе пришлось попотеть. Разбираться с непрошеными гостями вылез атаман шайки Круша Скаг с тремя телохранителями. И если прикончить охранников не составило труда, то Круша задал жару. Хилера в команде не было, а Круша сносил треть жизней за удар, и после парочки безуспешных попыток стало ясно – брать надо не напором, а хитростью. Повесив на босса замедление, народ стал убегать от него кто куда, паля из всех орудий. Осознав, что он никого не догонит, Круша жалобно взвыл и умер.

Распределение наград за PQ сделано в виде лотереи, причем те, кто старались больше всех, получают бонус к броску. Кроме того, в процессе выполнения квеста начисляются очки влияния, и на них тоже можно прикупить снаряжение.

Публичные квесты сопровождают игроков повсюду. В каждой локации есть как минимум одно такое задание. А так как дело часто происходит на передовой, игроки враждующих сторон вынуждены соперничать друг с другом за каждого монстра, что приводит к ожесточенным и всегда увлекательным схваткам.

Кровавый спорт

После победы герой вернулся в лагерь. «Готов ли ты сразиться с настоящим противником?» – поинтересовался у него длиннобородый воин. «Да я кому хочешь задницу надеру!» – скромно отвечал мой храбрец. «В таком случае, отправляйся к вратам Экрунда и помоги там нашим».

Gates of Ekrund – один из PvP-сценариев, где игроки двух фракций могут помериться силенками. Главная цель – столкнуть враждующие стороны, чтобы герои не рыскали по лесам в поисках жертв. Чтобы подать заявку на участие в сценарии, нужно клацнуть иконку рядом с мини-картой. Игрок оказывается в очереди и ждет, когда наберется достаточно народу с каждой стороны. Участвовать в битвах можно уже с первого уровня. В этом случае игра автоматически повысит ранг персонажа до восьми и добавит ему здоровья, чтобы он не склеился от первого же удара прокачанного твинка. Так как инстанс маленький и погибшие бойцы тут же возрождаются у себя на базе, отдыхать здесь некогда. Стрелки и боевые маги атакуют с балконов, «танки» прут напролом, хилеры пытаются держаться в стороне и лечить раненых. Но в разгар потасовки нужно помнить о специфике задач на каждой из карт. В Gates of Ekrund – это захват трех точек, за которые начисляются очки. Сторона, первой набравшая пятьсот очков, побеждает.

Поняв, что со щитом и игрушечным топориком каши не сваришь, я заставил своего героя достать двухметровую алебарду, и он с криком: «Аджяяяаааа!» ринулся в толпу врагов. Горы трупов скрывали горизонт, стены покраснели от крови, а воздух пропитался запахом горелой плоти. Когда звуки сражений утихли, Врата Экрунда были в безопасности. «Славная была битва!» – подумал я, осматривая поле боя. А мой ветеран, закинув топор на плечо, отправился дальше, навстречу новым опасностям. **СИ**

Ужасы войны

О том, что Warhammer – полный жестокости суровый мир, игра напоминает постоянно. Атмосфера войны создается благодаря не только квестам, но и визуальным деталям. Во время похождений вы увидите: обезображенные трупы, лежащие прямо на земле; обгоревшие останки тел в дымящихся пепелищах, черепа и людские кости, раскиданные повсюду, мучеников, распятых на крестах, повешенных на ветвях деревьев и арках ворот; варящуюся в котлах человечину; трупы посаженных на кол; отрубленные головы, которыми любят украшать свои доспехи воины; эпизоды, где приходится наблюдать за откровенным издевательством над пленными; тела, привязанные к пушечным ядрам; растерзанные останки в логовах диких животных и страшные мутации.


Поют:
Михаил Веселов
Сергей Лазарев
Ксения Ларина
Евгения Отрадная
HIGH SCHOOL MUSICAL
КЛАССНЫЙ МЮЗИКЛ
WALT DISNEY PICTURES представляет
В КИНО С 13 НОЯБРЯ
КЛАССНЫЙ МЮЗИКЛ: ВЫПУСКНОЙ
WWW.DISNEY.RU
WAP.DISNEY.RU
© Disney
РЕКЛАМА

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



8.5

ТЕКСТ
Алексей Голубев



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Обятельнейшие пиньяты в роли главных действующих лиц. Простой, но невероятно разнообразный игровой процесс, восхитительная графика и полноценный многопользовательский режим.

НЕДОСТАТКИ Непродуманные интерфейс и управление, игра едва ли понравится тем, кто предпочитает тратить свободное время на динамичные шутеры.

РЕЗЮМЕ Не предлагая ничего действительно нового, Viva Pinata: Trouble in Paradise фактически превращается в улучшенную и дополненную версию оригинальной Viva Pinata – с новыми представителями местной фауны, кое-какими дополнительными возможностями и привычной уже атмосферой развеселого балагана. Впрочем, несмотря на отсутствие значительных нововведений, игра по-прежнему занимает уникальное место в библиотеке Xbox 360: кроме первой части аналогов и достойных соперников у нее просто-напросто нет.

Viva Pinata: Trouble in Paradise

На далеком острове, где нет календаря, жили-были… пиньяты – чудо-звери из цветной бумаги. Жили и горя не знали, пока какой-то злоумышленник не попытался все испортить. Кто помешает негодяю осуществить задуманное? Только отважный садовник!



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
strategy/special.virtual_life
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Rare
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.vivapinata.com
Страна происхождения:
Великобритания

В наше неспокойное время, когда космические корабли пришельцев бороздят просторы галактики, сумасшедшие диктаторы все как один грезят мировым господством, а биологическое оружие то и дело выходит из-под контроля выдумавших его ученых, мало кто вспоминает о простых трудолюбивых садовниках, дни напролет вскапывающих грядки под палящими лучами летнего солнца. Разве что английская студия Rare нет-нет да и пытается привлечь наше с вами внимание к представителям этой почтеннейшей профессии. Пару лет назад созданная усилиями англичан оригинальная Viva Pinata неожиданно добилась большой популярности среди владельцев Xbox 360 – хоть и не предполагала, в пику модным веяниям, потоков крови и возможности убить всех и вся. Теперь настал черед Viva Pinata: Trouble in Paradise – игры, которую, как и прошлое творение Rare, можно смело рекомендовать всем тем, кто, устав от стрельбы и насилия, желает посвятить свободное время исключительно созиданию. Выжженные ядерными бомбардировками планеты здесь заменит небольшой, но вполне достаточный для творческого самовыражения участок земли, а взамен гранат и плазменных винтовок последних моделей вам предложат старую лейку и потрепанную, но все еще пригодную для трудов праведных лопату. Пакетик с семенами газонной травы придаст первоначальному арсеналу законченный вид. Кажется, не слишком-то щедрое предложение? И все же советуем соглашаться не раздумывая. Принять участие в каком-нибудь глобальном конфликте вы успеете еще не раз, и не два. А вот редкие породы пиньят ждать не станут – отправятся на соседнюю делянку, и поминай как звали.

Если уж начистоту, Trouble in Paradise трудно назвать полноценным продолжением: ни одного глобального нововведе-



Встроенная «мини-игра напе-регонки» большой любовью среди ценителей Viva Pinata не пользуется, но с задачей «развлечься и передохнуть» вполне справляется.



нам так и не удалось заметить, а вот технических улучшений по мелочам хоть отбавляй. Разумеется, базовая механика игрового процесса осталась практически нетронутой – и те, кто уже знаком с первой Viva Pinata, быстро почувствуют себя в новом садике как дома. Исходные данные просты – есть уже упомянутые участок (ему, по мере накопления вами опыта, предстоит заметно увеличиться в размерах), лейка, лопата и пакет с семенами. Есть возможность заняться выращиванием разнообразных цветов, деревьев, а также плодовых и овощных культур. И есть пиньяты – смешные создания из цветной бумаги, которых нужно во что бы то ни стало заманить в сад и убедить остаться, из диких зверей по доброй воле превратиться в домашних любимцев. Все пиньяты – а их насчитывается несколько десятков разновидностей – отличаются непредсказуемым и капризным нравом. Всем подавай что-то свое, будь то редкий овощ или нескучные соседи, и только уютный дом для выращивания будущего потомства потребуется каждому виду зверушек. Но это все потом, сперва предстоит создать условия для посещения именно вашего сада той или иной животинкой. Кого-то заинтересует клумба с ромашками, кого-то – просторный водоем, а кому и вовсе подавай песочницу. И, в конечном счете, только от вашей сообразительности (или, если угодно, «работы с источниками») будет зависеть, получат ли пиньяты то, что им нужно. Конечно, без подсказок дело не обходится, но подсказки далеко не всегда заполняют «пробелы познания», и потому всецело полагаться на них не стоит – всегда, абсолютно всегда есть что-то или кто-то, чьим изучением наука пиньятология пока не занималась; а во что-то пиньятоведы и вовсе не верят, опрометчиво относя упоминания о какой-нибудь невиданной зверушке (не коняшке и не лягушке) к области легенд и сказок. Впрочем, сообразить, что тут к чему, еще полдела. Успеть везде и всюду, особенно после того, как ваши крошечные шесть соток превратятся в полноразмерный природный заповедник – вот едва ли не самая трудная задача. Посадить, полить, собрать урожай, продать, спроектировать, построить, отремонтировать, вылечить, спарить, дать имя, защитить, поймать, отправить по почте… Каждый виртуальный рабочий день в Trouble in Paradise – настоящий калейдоскоп событий: незначительных, но в сумме крайне важных для всеобщего довольства и процветания.

…Довольства и процветания пиньят – которые были, есть и навеки останутся главными звездами Viva Pinata и ее продолжения. Мы уже упомянули, что пиньяты в игре весьма разнообразны: к тем, что куролесили на наших участках раньше, прибавилось еще около трех десятков совершенно новых пород. Уже привычные шмели, воробьи и лисы теперь делят владения с яками, крабами и прочими гориллами, а игроку, в свою очередь, придется изрядно потрудиться, чтобы



Внешне все пиньяты походят на вполне реальных представителей земной фауны, но при этом каждый вид имеет специальное «конфетное» название – например, «кренделиска».

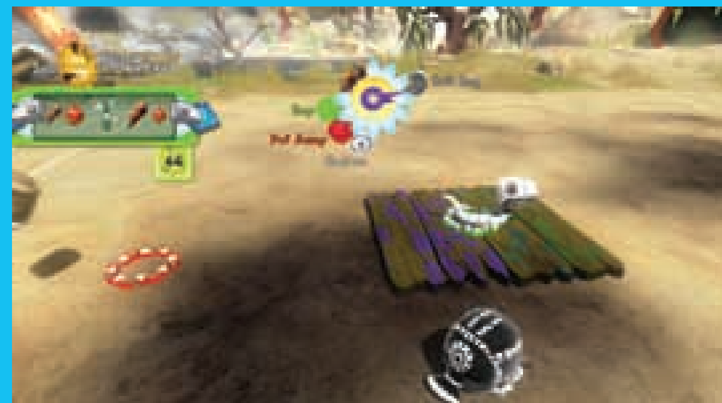
Свет, камера, мотор!

В Trouble in Paradise, среди прочего, появилась поддержка веб-камеры Xbox Live Vision, благодаря которой вы можете получить доступ к функции Pinata Vision. Последняя работает по принципу, который некоторые из вас уже, вероятно, опробовали в Eye of Judgment для PlayStation 3. «Показав» игре специальную карточку с изображением пиньяты и зашифрованным кодом, вы можете пополнить пиньятой с картинки свой собственный зоопарк – либо получить доступ к контенту, до того спрятанному в недрах игры. Необходимые картинки не нужно покупать отдельно – достаточно скачать с официального сайта (а по одной случайной карте и вовсе вложено в каждую коробку с игрой). Кроме того, функция Pinata Vision может работать в одной связке с виртуальной фотокамерой – еще одним новшеством Trouble in Paradise – это наверняка пригодится, если другие игроки захотят получить доступ к одной из раздобытых вами экзотических пиньят. Наконец, карточки и система Pinata Vision должны стать краеугольными камнями в PR-кампаниях по продвижению проекта через интернет-сайты и профильные журналы. Любопытно, получит ли эта функция хоть какое-то распространение в нашей стране?




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Квадрат – найти и отобрать.
Несогласных – ликвидировать.
Ст. о/у
Goblin
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2
Охота за Чёрным квадратом
ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ
DVD
ФИРМА «1С»
http://sanitars2.ru
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
ПОЛНЫЙ ПЭ
www.oper.ru
РЕКЛАМА







Четыре курсора на экране – не блажь, а производственная необходимость. Думаете, легко вывести лазоревую лисицу?

Слоны и крокодилы Глобальной сети

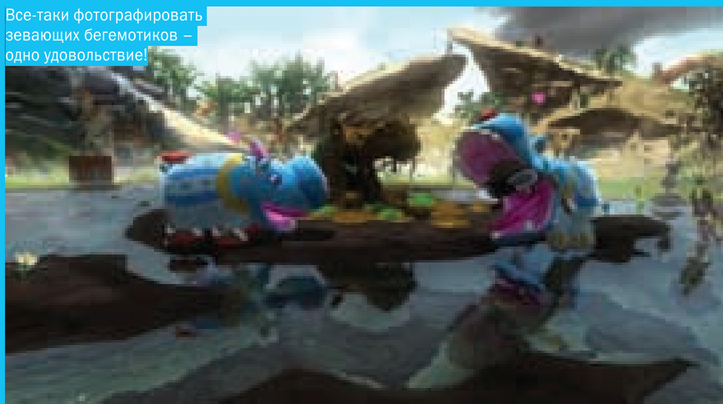
Реализация многопользовательского режима в оригинальной Viva Pinata оставляла желать много большего – фактически двух игроков заставляли вдвоем управлять одним курсором, что чаще мешало, чем способствовало плодотворному сотрудничеству. В Trouble in Paradise механизм совместной деятельности продуман не в пример лучше, да и собственно режим стал заметно масштабнее, так как допускает участие уже четырех пользователей одновременно, каждый из которых получает известный простор для творческой деятельности в границах общей территории. К слову, играть в общем саду с друзьями через Xbox Live хоть и очень весело, но совершенно необязательно – при отсутствии доступа к Сети можно возделывать локальный огород вдвоем (втроем и вчетвером) и бок о бок на одной консоли. Сам сад считается собственностью того пользователя, который выступает инициатором совместного прохождения, тогда как остальные игроки становятся своего рода «гостями» на чужом участке, но с личным курсором, полным набором всех необходимых инструментов и неограниченными (с позволения хозяина) возможностями для самовыражения. Кроме того, приглашенный игрок может в любой момент покинуть чужой сад (сохранив все добытые деньги и достижения, включая «уровень прокачки» для собственных нужд) и вновь туда вернуться – общему делу это нисколько не повредит. Гибкая система настроек хоста позволяет очень многое как запретить («Вы здесь на экскурсии и яблоки тырить я никому не позволю!»), так и дозволить («Ребят, мне надо с собакой погулять и хлеба купить, поспаривайте тут пока бегемотов, я скоро!»). До того дошел прогресс, что, в принципе, для полноценной игры собственный сад вам вовсе и не обязателен – все и вся можно увидеть и попробовать в онлайне, ни на минуту не оставаясь в одиночестве.



избежать межвидовых конфликтов на вверенной его попечению территории. К слову, разработчики что-то там нахимичили с искусственным интеллектом уже известных ранее пиньят, потому предупреждаем заранее – без сюрпризов дело совершенно точно не обойдется. Ну и примирить разноцветных «ветеранов» с не менее яркими новичками тоже будет задачей не из простых. Допустим, вы нашли способ поселить в саду и лису, и зайца. Но как поступить, когда в гости заявятся бумажный олень и бумажный тигр, причем второй тут же попытается порвать первого на карамельки и ими же закусить? Волей-неволей пускаешься на уловки и хитрости, выискивая окольные пути для достижения цели. Между прочим, заняться зоологической дипломатией в Trouble in Paradise предстоит уже на ранних этапах – в отличие от предшественницы, сиквел не тратит времени на чересчур долгое вступление, и уже на стадии обучения вынуждает вас делать самостоятельные шаги и принимать решения на свой страх и риск. Ужесточение правил легко объяснить. Если раньше вы начинали восхождение к вершинам садовой славы на пустом куске невозделанной земли и учились элементарным вещам, вроде посадки травы и выкапывания ямок, то теперь ваше землевладение уже с первых секунд служит домом для пары разновидностей пиньят – да и новые посетители не заставят себя долго ждать.

К тому же перед вами вскоре появятся и новые задачи-квесты: в отдаленных уголках то и дело организуются вечеринки, куда требуется отправлять самых счастливых пиньят. А еще лучше не только счастливых, но и экзотичных. С первыми все более или менее понятно (повышенное внимание, хорошее кормление и потакание всем мелким прихотям доверившегося вам питомца). Со вторыми поможет справиться краткое практическое занятие в начале, немного логики и собственные опыты на поприще звероловства пополам с усидчивостью. Выяснить, где водится нужный зверек (да-да, теперь можно покидать свой сад и отправляться на охоту самолично), купить ловушку, правильно выбрать приманку, привлечь внимание нужной пиньяты и отпугнуть всех прочих, поймать, а после еще и обеспечить ее всем необходимым для полноценного существования – вот вам еще целый список для повседневных хлопот. И не забудьте, что источником вероятных проблем могут быть вещи совсем уж неочевидные. Хорошо помню, как у меня на глазах чуть не скончался недавно отловленный в пустыне экзотический жук. Подлое насекомое получило требуемую приманку и целый воз песка – но продолжало демонстративно хиреть. В конце концов, опытным путем удалось установить, что жучилу угнетает


Даймонд Джонс
Амулет Мира
© 2008 «ЛИТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестиай». Все права защищены www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/



Все-таки фотографировать зевающих бегемотиков – одно удовольствие!



А сделанные в игре снимки можно отправлять на официальный сайт, где их увидит любой желающий.

Артем Шорохов:

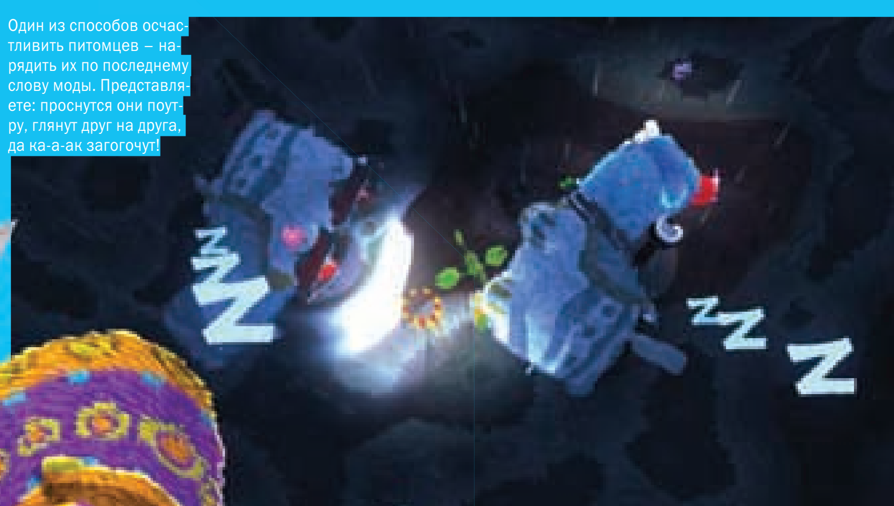
При всей своей кажущейся «детскости», простой игрой Viva Pinata никогда не была. Скорее наоборот: стоит зазеваться, и уже все пошло не так, кто-то кого-то съел, долгожданный визитер упущен, цветы засохли, урожай пропал, любимая лиса траванулась гнилым яблоком, новый домик для зверушек приткнуть некуда, а деньги давным-давно кончились. Стресс да и только. Этот разноцветный мир впору называть тренажером для студентов-менеджеров – пусть приучаются дробить глобальные цели на цепочки простых и понятных заданий, заниматься параллельно несколькими процессам сразу, планировать затраты и изыскивать пути дохода. Если в вас отыщется этакая начальственническая жилка – вы уже не будете гоняться за всеми пиньятами сразу и разрываться между миллионом мелких дел. Все по полочкам: сегодня бегемотики, завтра посадка бахчевых и найм обслуживающего персонала, а весь вечер послезавтра занимаемся отловом нужной канарейки.

Конечно, играть можно и по-детски, шумно, весело и на авось, но в этом случае не ждите, что Viva Pinata раскроет вам все свои тайны – так, в песочнице повозитесь.

выставленная вокруг его засыпанных песком владений ограда (чтоб слоны не потоптали). А многоногий узник, оказывается, отчаянно жаждал свободы.

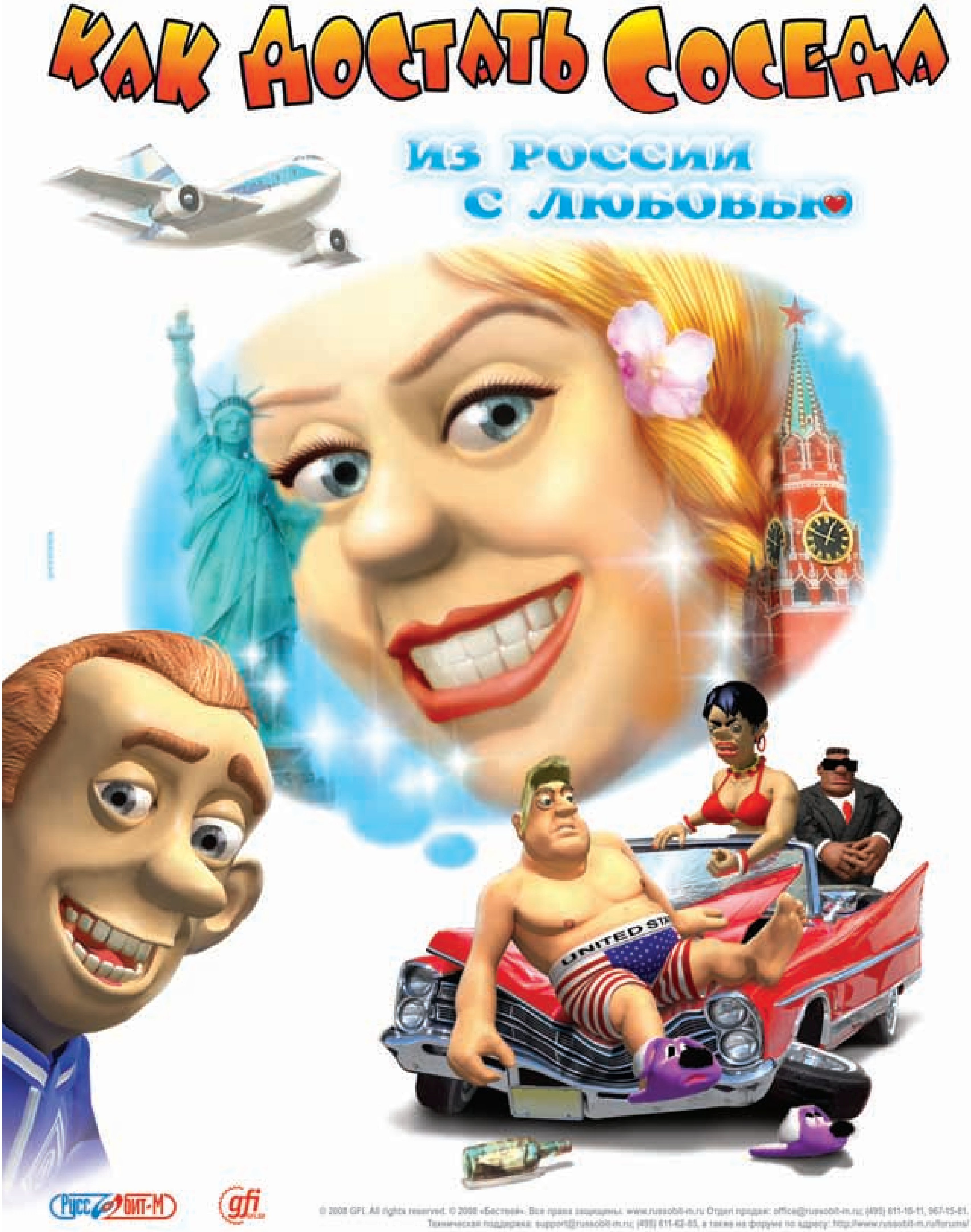
Отсутствие значительных изменений почти автоматически сталкивает нас с одним очевидным, хотя и не слишком приятным фактом – хорошо знакомые еще по первой Viva Pinata недочеты гурьбой перекочевали и в Trouble in Paradise. Они, главным образом, касаются управления и интерфейса, которые по-прежнему далеки от идеальных. Дело даже не столько в выполнении тех или иных действий в саду, сколько во взаимодействии со всевозможными экранами оповещений, информационными «закладками» и списками. Чем больше опыта вы наберете, тем больший объем информации из «Энциклопедии существ» (вот где пригодилась бы хорошая локализация, а вовсе не в детсадовских «Веселых зверюшках» от Krome Studios!) вынуждены будете обрабатывать. И тем чаще приходится переключаться с одного экрана на другой, просматривать постоянно пополняющиеся списки, что-то выбирать, покупать, продавать или менять. Контроллер Xbox 360 для подобных манипуляций был и остается не лучшим решением, да и организация интерфейса уже давно требует кардинального пересмотра – но в Rare, видимо, посчитали, что привычных поклонникам первой части коней на переправе не меняют.

С другой стороны, почти не изменившаяся (а значит, и слегка постаревшая за два года) графика по-прежнему вызывает исключительно положительные эмоции. Хотя справедливости ради заметим, что и ландшафты стали поразнообразнее, и декорации прибавили в детализации да красочности. Пиньяты же, как и раньше, смешны и милы, восхитительно мультяшны и вместе с тем до неправдоподобия реалистичны. Кажется, вот-вот выпрыгнут из экрана и устроят кавардак прямо у вас в комнате. И прежде чем это произойдет, подумайте о подобающем приеме цветастых гостей – засейте коврик травой, а в углу за диваном обязательно выкопайте пруд. Домашние питомцы будут вам благодарны! **СИ**



Один из способов осчастливить питомцев – нарядить их по последнему слову моды. Представляете: проснутся они поутру, глянут друг на друга, да ка-а-ак загогочут!

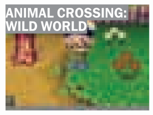




Как достать соседа
Из России с любовью
Руссобит-М
gfi

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







8.5



ТЕКСТ
Кирилл Перевозчиков



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.virtual_life.strategy
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Rare
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.rareware.com/games/vivapinata-pocket
Страна происхождения:
Великобритания

› Viva Pinata: Pocket Paradise

У Xbox 360 множество преимуществ над Nintendo DS. В ответ у DS есть сенсорный экран и стилус. И для Viva Pinata: Pocket Paradise этого оказалось достаточно!

Нужно отдать должное разработчикам из Rare – одновременно с выходом «большой» Trouble in Paradise на Nintendo DS появился не слабенький «платформер по мотивам», а полноценная, бережно перенесенная в портативный формат Viva Pinata, которая играется и выглядит ничуть не хуже оригинала – а в некоторых аспектах даже пытается его превзойти.

Возьмем, к примеру, управление стилусом – оно великолепно. Начиная игру в месте, больше похожем на свалку, чем на райский уголок, мы берем лопату и начинаем методично выкапывать мусор, выбрасывать ненужные вещи и разрыхлять землю – все это делается легкими прикосновениями к экрану. Дальше – интереснее. Чтобы сад укутался сочной травой, достаточно пары штрихов, словно в какой-нибудь детской раскраске, – и вскопанный чернозем вдруг зазеленеет муравой.

Чем больше мы ухаживаем за садом, тем привлекательнее он становится для местной фауны. Рано или поздно сюда заглянет первый гость – маленький червячок-пиньята, Whirm. Выглядит он (как и все пиньяты), по меркам DS, ну просто замечательно – в меру полигонов, аккуратная текстура и отличная анимация. В Rare изящно решили проблему сравнительно низкой производительности DS: камера здесь закреплена над двухмерным садиком, а вот пиньяты и прочие гости сада – полностью объемные. И ничто не мешает слегка приблизить камеру и вдоволь налюбоваться на занятного зверька. Хотя чаще всего на это просто нет времени…

Ведь в саду постоянно что-то происходит: животные натурально едят друг друга, на их место приходят новые – все сплошь со своими требованиями к месту проживания и разными запросами как для получения «постоянной прописки» в нашем саду, так и для простого размножения. В общем, все как у больших – и где-то даже лучше. Штука в том, что интерфейс Pocket Paradise заметно разгружен по сравнению со старшей версией. И если на Xbox 360 для простого вызова меню покупок нужно было нажать на несколько кнопок и переждать небольшую подгрузку, то на DS все происходит «в одно касание». К управлению привыкаешь мгновенно, а постоянное переключение внимания меж двух экранов (необходимо для вызова мини-карты и подробной сводки о финансовых делах) кажется правильным и логичным.

Историческая справка

Компания Rare была основана в 1982 году братьями Тимом и Крисом Стэмперами. Изначально они работали только с Nintendo и породили два свехпопулярных сериала – Battletoads и Donkey Kong. За ними последовали знаковые шутеры GoldenEye 007 и Perfect Dark. В 2002 году Rare была выкуплена корпорацией Microsoft за рекордно высокую сумму – 377 миллионов долларов. Под крылом редмондского гиганта Rare, помимо прочего, выпустила римейк популярной игры Conker: Bad fur Day и сиквел Perfect Dark с подзаголовком Zero, после чего переключилась на новые проекты – Kameo и Viva Pinata. Сейчас британцы заканчивают работу над Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (еще одним продолжением еще одного «нинтендовского» сериала) и, похоже, планируют тесно конкурировать на одном поле с LittleBigPlanet.

НАШ ВЕРДИКТ

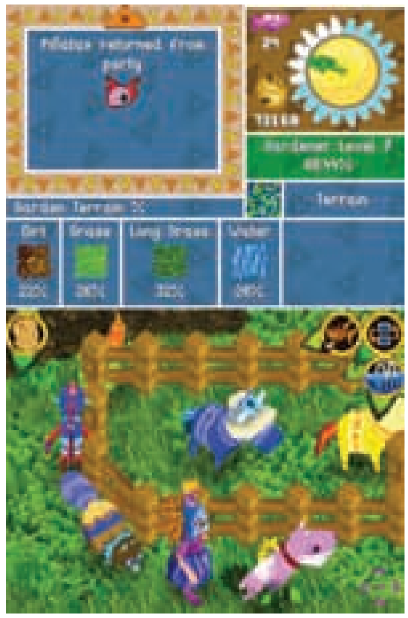
ДОСТОИНСТВА Полноценная Viva Pinata для DS! Отличное сочетание 2D- и 3D-графики, почти идеальное управление, удобный интерфейс.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие полноценного мультиплеера и необъяснимая любовь разработчиков к поливанию цветов.

РЕЗЮМЕ Viva Pinata теперь умещается в вашем кармане – и совсем не желает там залеживаться! Умельцы из Rare умудрились перенести на DS асболютно все аспекты оригинальной Viva Pinata, сохранив приятную глазу картинку и основу геймплея, а заодно добавили удобнейшие управление и интерфейс.

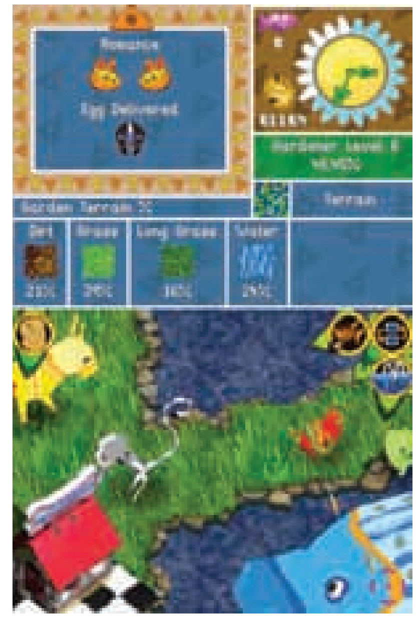


Просто идиллия: пиньята-мама, пиньята-папа и их котенок, минуту назад вылупившийся из яйца… Чтобы добиться первого потомства, понадобилось вырастить дерево, построить дом и проследить, чтобы зверькам в нем не было скучно.



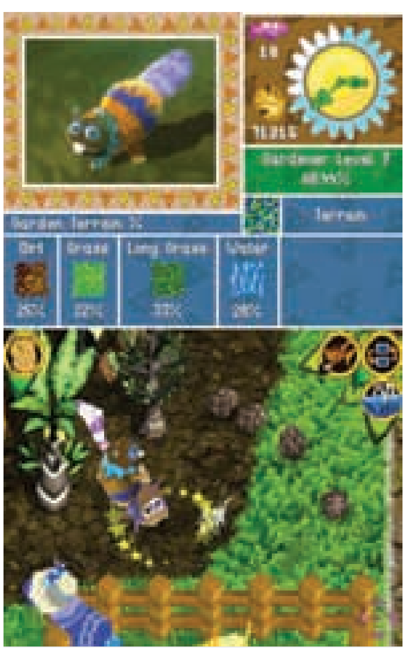
Слева: Шесть зверушек в кадре – не предел. Движок просчитывает поведение каждой пиньяты отдельно, и при этом – ни единого намека на притормаживание!

Справа: Верхний экран – просто кладезь ценной информации! С помощью специальной кнопки можно поменять его местами с нижним, чтобы поподробнее узнать о статистике сада и даже заглянуть в местную энциклопедию.



ЧТОБЫ САД УКУТАЛСЯ СОЧНОЙ ТРАВОЙ, ДОСТАТОЧНО ПАРЫ ШТРИХОВ, СЛОВНО В КАКОЙ-НИБУДЬ ДЕТСКОЙ РАСКРАСКЕ, – И ВСКОПАННЫЙ ЧЕРНОЗЕМ ВДРУГ ЗАЗЕЛЕНЕЕТ МУРАВОЙ.

Удобное управление, однако, вовсе не означает, что достичь вершин садоводства легко. Viva Pinata по-прежнему отлично сбалансирована, и играть можно почти бесконечно – поверьте, чтобы завоевать расположение всех шестидесяти (!) видов пиньят, придется изрядно попотеть. И вот тут-то как нельзя более кстати пришелся портативный формат: очень, как оказалось, удобно, раскрыть DS в поездке, позаниматься минут десять садом и выключить – игра сохраняется при выходе и всегда готова за минимальное время запуститься вновь.

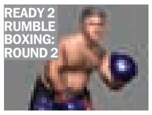


Помимо основного режима, который так и называется, «Сад», есть и два дополнительных. В «Эпизодах» упрятаны фрагменты обучения с корототкими сюжетными роликами, которое можно пройти в самом начале игры. Второй режим, «Песочница», интереснее: здесь нам предоставляют в пользование уже готовый садик, снабжают внушительной суммой денег и вообще всячески облегчают жизнь – балуйся, не хочу! Пусть это не так интересно (все-таки лично обустраиваться куда приятнее), но для шапочного знакомства с Pocket Paradise вполне подойдет.

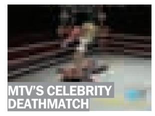
Конечно, не обошлось без недостатков – к счастью, немногочисленных и совсем-совсем не страшных. Так, ухаживать за растениями (а это основной источник дохода и привлечения пиньят) подчас довольно утомительно – если за тремя-пятью ростками еще можно уследить, то пятнадцать или двадцать ежеминутно требующих поливки побегов загоняют кого угодно. По-прежнему слегка раздражают ситуации, когда честным трудом прикормленная и обустроенная зверушка вдруг заболевает, а денег на лечение нет (все ушло на приобретение страшно дорогой чудо-лейки для ухода за капризными гладиолусами), ну да это обычное дело, впредь будете осмотрительнее. Увы, но Pocket Paradise (как и оригинальную первую часть) никак не назовешь игрой, активно использующей коммуникационные возможности консоли. Мультиплеера как такового и вовсе нет – все онлайн-функции сводятся к обмену пиньятами и редкими растениями – на этом даже завязано появление нескольких секретных зверушек. Каких? Узнаете сами! **СИ**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

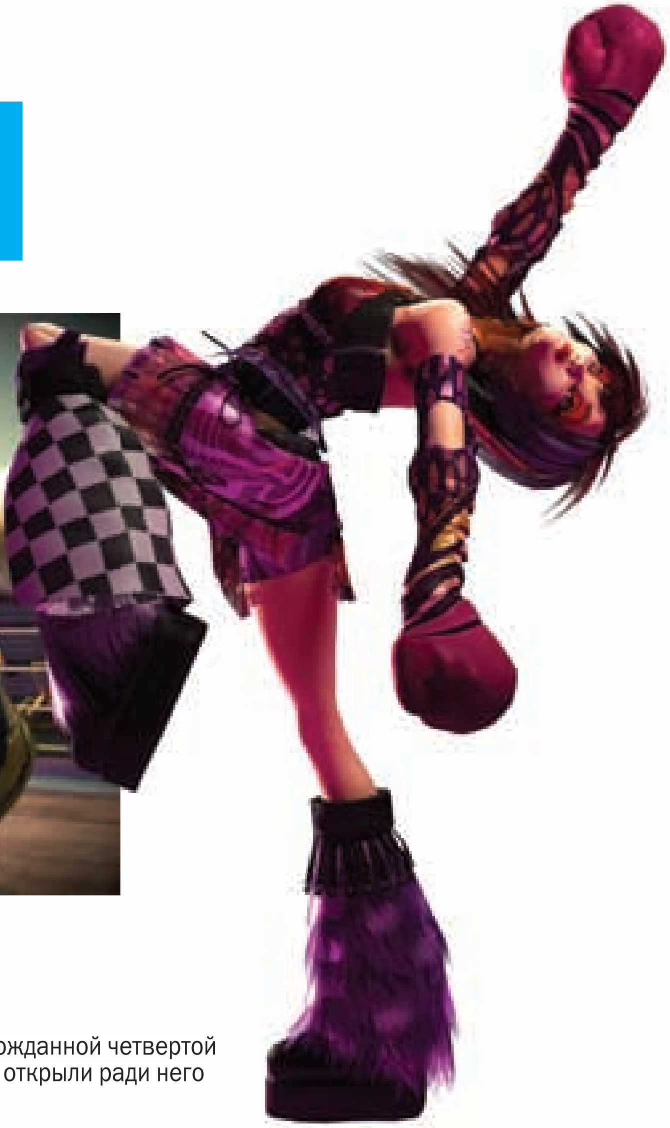






5.5


Несмотря на малое количество полигонов, выглядит игра очень достойно.




ТЕКСТ
Юрий Левандовский

› Facebreaker

Electronic Arts не перестает удивлять. Мало того что вместо долгожданной четвертой части Fight Night выпустили аркадный «мультяшный» бокс, еще и открыли ради него новое подразделение! Чем же нас порадует EA Sports Freestyle?

ИНФОРМАЦИЯ

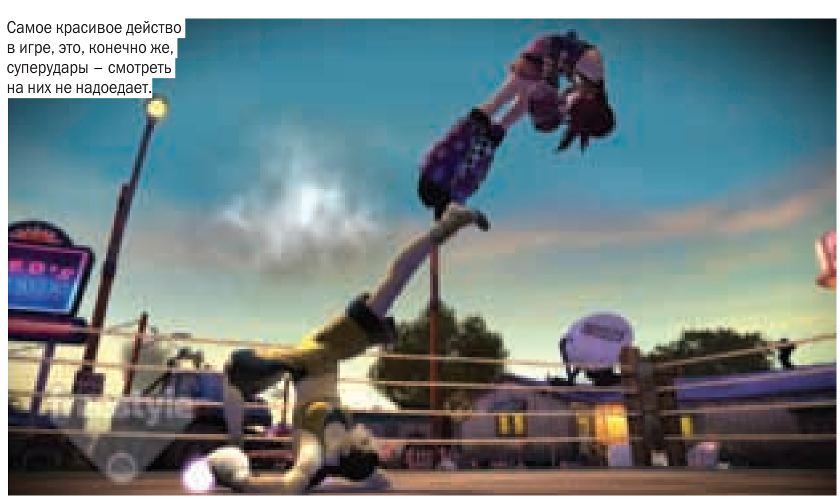
Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sports.boxing.arcade
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.easports.com/facebreaker
Страна происхождения:
Канада

Что ж, если считать Facebreaker визитной карточкой нового Freestyle-подразделения, понадеемся, что игры под этим брендом будут выходить нечасто – исключительно ради сохранности нервов, они у нас зарезервированы специально для Ninja Gaiden. С чем связано такое пожелание? Сейчас мы вам подробно расскажем.

Итак, Facebreaker представляет собой аркадный бокс с простейшей боевой системой и необычной комикс-стилистикой. По идее, должна была получиться этакая Ready 2 Rumble на современный лад – с графикой нового поколения, харизматичными персонажами и доступным для всех игровым процессом. И, на первый взгляд, разработчики добились желаемого. Тут вам и приятная картинка, и обаятельные герои – от толстяка-ниндзя до жреца Вуду и тупого, но всегда довольного громилы. Стилистикой новинка явно напоминает столь полюбившуюся всем Team Fortress 2, и от этого только выигрывает. Особенно порадовала лицевая анимация и симуляция синяков да ушибов: к концу боя физиономии противников перекашивает так, что любой Рокки обзавидуется.

Боевая система проста и незатейлива: никаких вам ударов с аналоговых рукояток, только кнопки. Две – на нижние и верхние атаки, одна на захват, одна на суперприем и одна для блока. Здесь нет никаких комбинаций или обманных движений, а ударов и впрямь всего два – верхний и нижний. Но при всем при этом, если разобраться в боевой системе, а не просто жать на все кнопки, уже заметна некая глубина, которую легко принять за «действительно неплохую боевую систему». Во-первых, кроме блока можно использовать парирование («перехват») удара: для этого нужно нажать кнопку блок вместе с кнопкой того удара, который надлежит «отбить»; причем противник в это же самое время способен принять контрмеры и в свою очередь сделать уже «перехват перехвата». И жонглировать так удается до тех пор, пока кто-то из соперников не устанет и не ошибется. Еще можно зажать кнопку удара и удерживать ее, в этом случае ваш боксер увернется от встречного выпада того же типа и ответит своим. И не забывайте посматривать в угол экрана, где притаилась разделенная на четыре части шкала суперприема – она заполняется с каждым удачно отвешенным тумаком и обнуляется, едва ваш персонаж получит плюху в ответ. Если вы смогли заполнить ее целиком (то есть долго молотили обескураженного противника),

Наверное, самая удачная часть Facebreaker (наряду с саундтреком, в котором фигурируют Dropkick Murphys, The Go! Team и From First To Last) – система создания бойца. Вы в прямом смысле можете перенести в игру себя любимого, для этого понадобится или воспользоваться камерой PlayStation Eye/Xbox Live Vision, или загрузить фотку на EA Sports World. Результат вас приятно удивит: проявив немного усердия, можно создать персонажа, весьма напоминающего лицом вас или... кого угодно! Причем даже не обязательно создавать – уже сейчас для скачивания через Сеть доступно огромное количество «боксеров, очень похожих на». Хотите устроить бой «Джейсон Стетэм против Арнольда Шварценегера»? Да без проблем! А как вам «Остин Пауэрс против Рокки»? Запросто! Жаль, что менять позволяется только лицо и цвет одежды – все остальное персонаж заимствует у одного из готовых, заранее созданных разработчиками, бойцов.

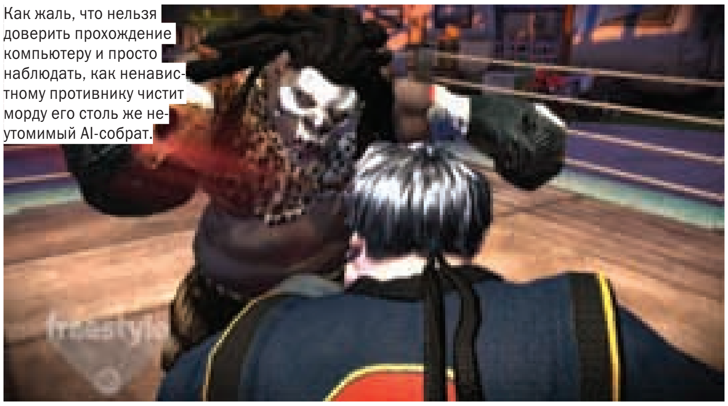

Самое красивое действо в игре, это, конечно же, суперудары – смотреть на них не надоедает.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Классный режим создания персонажа, приятная графика, броский дизайн.

НЕДОСТАТКИ Ужасающий AI противников, малое количество игровых режимов, несбалансированный, «мэшерский» геймлей.

РЕЗЮМЕ Неплохое развлечение на пару вечеров в компании, и не более того. Одиночный режим сродни мазохизму: вы или разобьете джойстик о стену, или выкинете диск в окно, третьего не дано. В онлайне играть тоже здорово: тот, у кого лучше коннект, за пару минут уложит противника, не имеющего шансов на сопротивление. А вот помахать кулаками с друзьями на одной консоли весело… пару часов.


Как жаль, что нельзя доверить прохождение компьютеру и просто наблюдать, как ненавистному противнику чистит морду его столь же неутомимый AI-собрат.







Сверху: Персонажи радуют не только необычным внешним видом, но и презабавными гримасами.

Слева: Анимация ударов на удивление плавная и реалистичная.

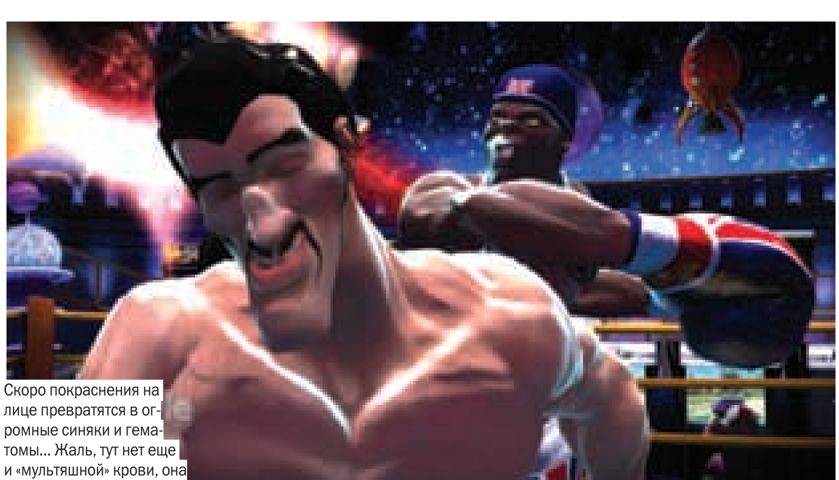
у вас есть шанс нанести самый сокрушающий удар (тот самый Facebreaker), в результате которого бой автоматически заканчивается в вашу пользу.

На словах все более чем хорошо! Но едва дело доходит до игрового процесса, как боевая система Facebreaker вдруг теряет все свое очарование. Перво-наперво – скорость. Она настолько бешеная, что уже после пары боев пальцы запросят пощады, так как уже через минуту поединок обязательно сводится к бешеной дроби по двум кнопкам удара и одновременному дерганью правого курка, чтобы успеть перехватить встречный удар, если противник вдруг решится на контрнаступление. От тактики и глубины не остается и следа: тот, кто быстрее лупит по кнопкам и не забывает чередовать нижние удары с верхними, тот и победитель. Прибавьте к этому совершенно несбалансированных персонажей, например, у якобы быстрой девушки просто нет никаких шансов против тупого громилы – ведь удары-то этот тип наносит ровно с такой же – сверхзвуковой! – скоростью, а вот жизнь они укорачивают куда заметнее. Что уж говорить про жреца Вуду с его читерским спецприемом…

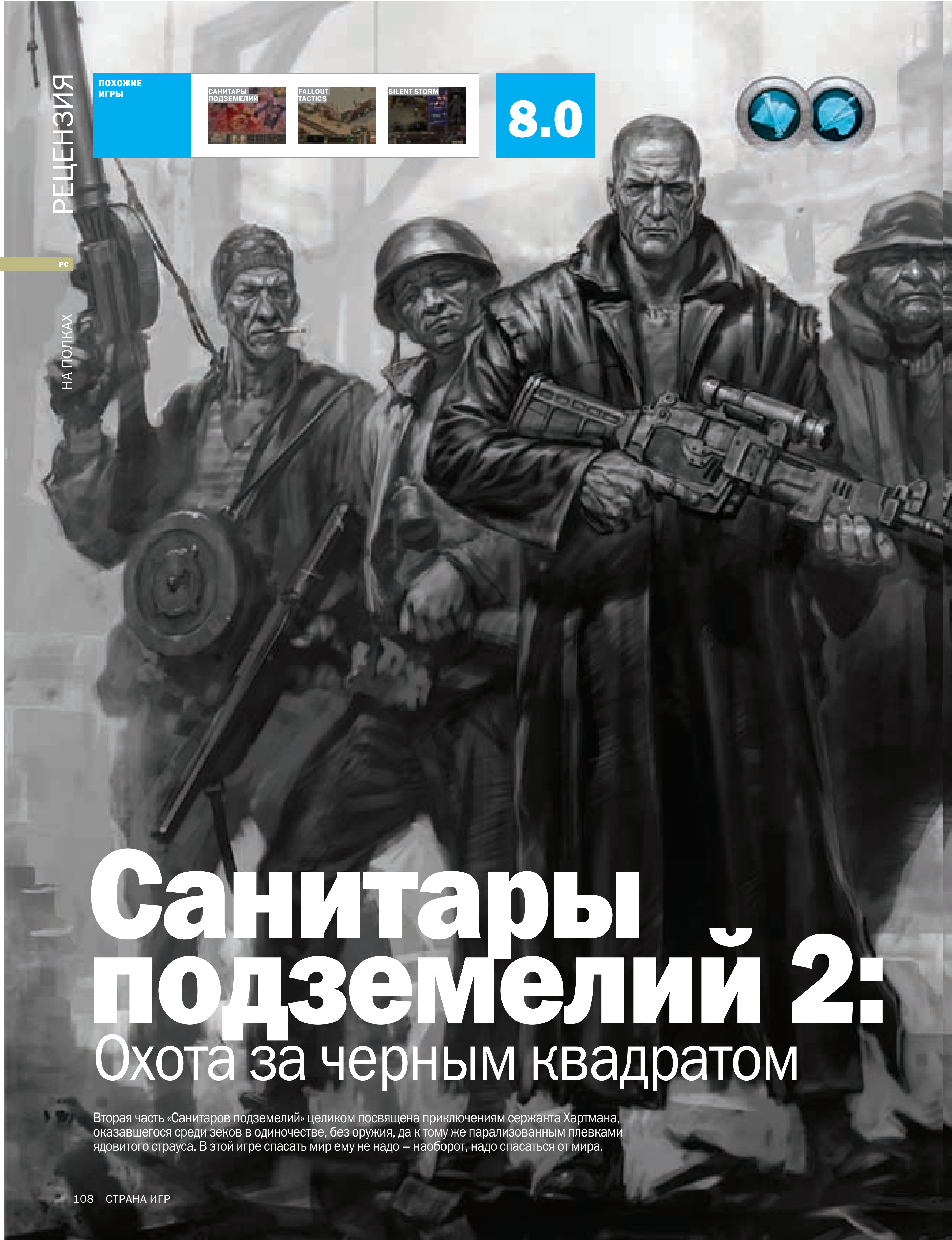
Но главная беда данной игры – AI противников в одиночном режиме. Даже на минимальном уровне сложности он просто невыносим! Вы можете доминировать весь раунд, но никогда не будете уверены в том, что в следующую секунду не сработает триггер «А теперь игрок должен быть уничтожен» и соперник (всегда твердо знающий, какие именно кнопки вы жмете в настоящий момент) не выдаст такую серию ударов, «заряженных» приемов, перехватов и перехватов перехватов, что вы гарантированно словите финальный суперудар, который и отправит вас в нокдаун. Можно попытаться изучить соперника, посмотреть, какие удары он делает чаще, подобрать тактику, но при этом компьютер всегда способен сделать пять успешных перехватов подряд, «угадав» каждое ваше действие, и уничтожить, словно надоевшее насекомое. И никаких вам бесконечных Continue: после трех проигрышей извольте начинать сызнова. Согласитесь, что такой подход в спортивной игре никуда не годится, и лучше сразу поберегите свои нервы. Сражайтесь с друзьями, делайте сами и качайте из Сети забавных самодельных боксеров – только так от Facebreaker можно получить удовольствие. И не уповайте на онлайн, где побеждает даже не тот, кто шустрее долбит по кнопкам, а тот, у кого соединение лучше, ведь чем злее лаги (а их тут с избытком), тем призрачнее ваши шансы на победу.

Подводя итог, остается, наверное, сказать одно: Facebreaker – игра несерьезная в полной мере, уберечься от ее откровенной поверхностности можно, только если не знать, каков бывает настоящий хороший бокс. В общем, лучше уж сходите, дети, в Африку гулять – мы вас предупредили. **СИ**

AI ВСЕГДА СПОСОБЕН СДЕЛАТЬ ПЯТЬ УСПЕШНЫХ ПЕРЕХВАТОВ ПОДРЯД, «УГАДАВ» КАЖДОЕ ВАШЕ ДЕЙСТВИЕ, И УНИЧТОЖИТЬ, СЛОВНО НАДОЕВШЕЕ НАСЕКОМОЕ.


Скоро покраснения на лице превратятся в огромные синяки и гематомы… Жаль, тут нет еще и «мультяшной» крови, она пришлась бы к месту.


XENUS II
БЕЛОЕ ЗОЛОТО
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ
РАДИО
ENERGY
104.2FM
MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ
РЕКЛАМА



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

- САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ
- FALLOUT TACTICS
- SILENT STORM

8.0

Санитары подземелий 2:

Охота за черным квадратом

Вторая часть «Санитаров подземелий» целиком посвящена приключениям сержанта Хартмана, оказавшегося среди зеков в одиночестве, без оружия, да к тому же парализованным плевками ядовитого страуса. В этой игре спасать мир ему не надо – наоборот, надо спасаться от мира.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Фантастический, но при этом реальный мир, достоверные герои, знакомые ситуации, фирменный черный юмор и возможность всячески измываться над негодями.

НЕДОСТАТКИ Не особенно отличается от первой части. Регулярно вылетает в систему. При длительном воздействии игра может вызвать потерю веры в человечество.

РЕЗЮМЕ Тщательно стилистически и сюжетно проработанная ролевая игра в необычном антураже и с полным отсутствием положительных героев. Даже оставшись в одних трусах, сержант Хартман сможет добрым словом и револьвером пробить себе дорогу среди полчищ зеков и совершить невозможное – вырваться на свободу с тюремной планеты Матросская Тишина. Он умен, силен, безжалостен и осторожен. Игроку предстоит расстаться с иллюзиями и вжиться в жестокий мир преступников, чтобы переиграть уголовников на их родном поле.

Холодный дождь придает унылый вид даже самым веселым заведениям города.





ТЕКСТ
Алексей Дубинский

Для тех, кто провел последние пару лет в местах не столь отдаленных, либо иным образом выпал из информационного поля и пропустил выход первых «Санитаров подземелий», краткий ликбез. Итак, в будущем преступников не ставят к стенке, а высылают пожизненно на тюремную планету 2-4А33713/2, известную также как Матросская Тишина. Сосланные волей-неволей вынуждены существовать на поверхности, образовав несколько поселений и создав некое подобие общества. Узнав, что заключенные собирают космический корабль для побега, командование направляет на планету группу замаскированных курсантов-спецназовцев с заданием обнаружить и пресечь. Задание выполнено с небольшими потерями – командир подразделения сержант Хартман пропал без вести, и его пришлось бросить. О приключениях разведывательно-диверсионной группы «Упырь» и рассказывала первая игра. Вторая поведает о Хартмане.

А в тюрьме сейчас ужин дают, макароны…

С точки зрения игровой механики «Санитары подземелий 2» мало отличаются от первого выпуска, да и от других типичных компьютерных ролевых игр: пойти – принести – украсть – поговорить – обобрать труп – выбрать пушку – покликать на монстрах. Ответвления от основного сюжета носят декоративный характер, а слишком большие вольности караются смертью персонажа. Секрет успеха лежит, скорее, в талантливо воссозданном внешнем антураже: графике, диалогах, типах заданий. По стилистической выдержанности эта игра сродни таким признанным фаворитам, как BioShock или Team Fortress 2. У «Санитаров» есть свое лицо. Пусть у некоторых при взгляде на него может возникнуть рвотный рефлекс – но оно есть, в отличие от множества безликих поделок про эльфов.

Улучшение графики коснулось лишь изменений погоды и эффектов освещенности, но, честно говоря, не подскажи разработчики в пресс-релизе, куда смотреть – внимания

ИНФОРМАЦИЯ

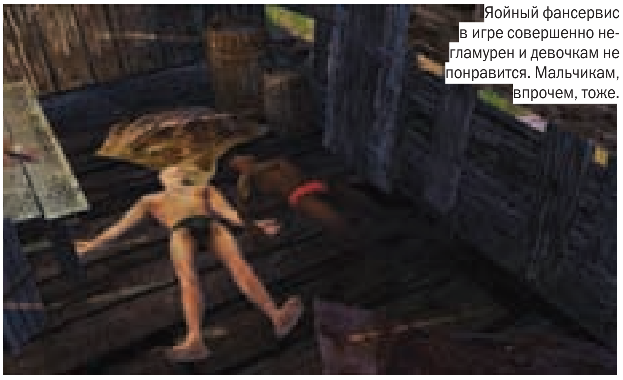
Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«1С»
Автор сценария:
Дмитрий «Гоблин» Пучков
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
sanitars2.ru
Страна происхождения:
Россия

Внизу: Сад камней прямо перед дверью как бы говорит нам: «Переступив порог, ты разрушаешь нирвану недеяния». Увы, Хартману сейчас не до дзена.

Еда в игре так и осталась лишь средством лечения ран – для простого поддержания жизни есть не нужно.







Яойный фансервис в игре совершенно негламурен и девочкам не понравится. Мальчикам, впрочем, тоже.



Справа: Хартман-лохотронщик – почувствуйте, как система работает изнутри.

я бы на это не обратил. Картинка, как и раньше, служит основной цели: глобальному погружению в мир игры и с задачей этой прекрасно справляется.

Поскольку сослуживцы сержанта уже покинули планету, Хартману придется действовать в одиночку, либо нанимать колоритных персонажей из числа аборигенов.

Предмет особой гордости Гоблина и Ко – новый основной режим игры, когда герой приходит в мир не молокососом-неучем, а злым опытным спецназовцем-профи с соответствующими навыками. Это все очень правильно и понятно, и в самом начале помогает, например, заработать первые хорошие деньги на боксерском ринге, но по сути прокачка персонажа никуда не делась, просто необходимо развивать не силу и ловкость, а умение обращаться с незнакомым оружием, криминальные навыки, вроде вскрытия замков и воровства, и, конечно, поднимать «авторитет».

Осознанная необходимость

Главная цель игры – любой ценой вырваться с планеты. Иными словами, добиться свободы, причем свободы внешней, поскольку свободы внутренней у персонажей переизбыток, как бы иронично это ни звучало. В отличие от жестко регламентированной тюремной жизни, ссыльных никакие официальные власти ни к чему не принуждают. Можно делать все что угодно – воровать, грабить, убивать. Ну, или стать жертвой воровства, ограбления или убийства. Возможно, среди первых ссыльных и царила анархия, но к моменту появления на планете Хартмана они уже самоорганизовались. Для жителей Матросской Тишины понятие свободы как осознанной необходимости близко и знакомо – для паханов и нищих, рабов и опущенных.

Внизу: Судя по паролю «Лалилулио», среди негров-наркоторговцев затесались агенты «Патриотов».



УДАЧНЫЙ И НАГЛЫЙ БЕСПРЕДЕЛ – ЛУЧШИЙ ГЕНЕРАТОР «АВТОРИТЕТА» И СОЦИАЛЬНЫЙ ЛИФТ, ВЫВОЗЯЩИЙ К ВЕРШИНАМ ВЛАСТИ НА ПЛАНЕТЕ.

Гоблин говорит, что Матросская Тишина – это абсолютное отсутствие государства, то есть правил и установлений, но человек – животное социальное, и если законов нет, то их заменяют понятия. Механизм принуждения другой, но система неписаных законов, традиций и обычаев пусть и иная, но не менее стройная. Оставшись без внешней охраны, заключенные тут же принялись сторожить себя сами, создав гигантское количество «смотрящих» и охранников. Отсутствующий закон не запрещает беспредела вроде стрельбы на улицах, но нужно быть готовым к тому, что смотрящие накормят нарушителя свинцом. Можно грубо наезжать на кого угодно, но только если готов подкрепить свои слова кулаком, ножом или пулей. С другой стороны, удачный и наглый беспредел – лучший генератор «авторитета» и социальный лифт, вывозящий к вершинам власти на планете. «Авторитет» – это показатель способностей его носителя, позволяющий экономить силы и средства, благодаря одному лишь грозному виду получать то, чего поначалу никому не известный Хартман вынужден добиваться в жестоких драках.

Благополучные городские жители задаются вопросом «Кого разводят гопники, когда рядом нет нас, благополучных городских жителей?» Всякий обитатель неблагополучного района и так знает ответ, ну а остальным его подскажут «Санитары подземелий». Так вот, когда рядом нет программистов со скрипочками под мышкой, гопники разводят других гопников. Важен не результат, а процесс. Точнее, результат выражается не в «отжатых» мобилах или снятых куртках – это все приятные и необязательные дополнения. Главная цель – подъем по социальной лестнице, наработка «авторитета». Даже самые безжалостные эгоисты строят свое поведение с оглядкой на окружающих из стаи «тамбовских товарищей».

Обыватель склонен смешивать уголовников в некий единый образ опасности, от которой хочется находиться максимально далеко. «Расстреливать их всех!» может относиться и к домушнику, перевернувшему вверх дном квартиру и укравшему шубу, магнитофон и дедушкины ордена, и к жулику, построившему финансовую пирамиду, и к наркоману, зарезавшему приятеля ради денег на дозу, и к гаишнику, вымогающему взятку на пустынном шоссе, и к негодяю, изнасиловавшему сестру после школы, и к обычному гопнику, «отжавшему» мобильник. Все эти твари разрушают старательно выстроенный теплый уютный мирок, в один миг превращая чужую счастливую жизнь в унылую борьбу за выживание. Но этот потусторонний мир выглядит монолитным только со стороны.

Социум Матросской Тишины максимально дифференцирован по количеству прав и обязанностей у каждого отдельно взятого его обитателя: прав ровно столько, сколько он смог зубами вырвать и защитить от посягательств двуногих хищников, а обязанности состоят исключительно в том, что его заставили делать другие уголовники. Поскольку люди все разные, то и наборы прав/обязанностей сильно отличаются. Но благодаря понятиям и авторитетам жизнь из вечной драки всех со всеми хотя бы внешне обрела более мирный вид, с торговлей, увеселениями и даже попытками спасения души. Впрочем,

Каторга

Прототипом Матросской Тишины, помимо одноименного Федерального бюджетного учреждения ИЗ-77/1 Управления Федеральной службы исполнения наказаний России по городу Москве, стали несколько известных проектов по заселению удаленных территорий осужденными. Британская империя сначала высылала своих злодеев в Джорджию, да так лихо, что в XVIII веке каждый четвертый англичанин, пересекший Атлантику, был каторжанином. Впоследствии поток перенаправили в Австралию. Франция при Наполеоне III облюбовала у побережья Гвианы небольшой скалистый Остров Дьявола, прозванный «Кайеннской каторгой», ставший вторым домом для 80 тыс. заключенных. Россия, понятное дело, прирастала Сибирью, еще при Алексее Михайловиче по этапу отправляя лихой люд за Урал, чтоб «у того дела был и в том месте жил, где кому и у какого дела быть велено и бежать бы на сторону не мыслил».

Однако, несмотря на все сходство, есть и существенное различие – в игре нет собственно каторги как системы принудительного труда; государству ничего от заключенных не надо, кроме одного – чтобы они исчезли с глаз долой и никогда больше не появлялись.



Первая задача – связаться с резидентом с помощью отца Александра.

благостность остается лишь сверху, изнутри все на планете пропитано ложью, обманом, жестокостью и корыстью. Внешне на улицах вполне безопасно, и даже в глубине негритянского квартала одинокому безоружному белому разве что пробурчат, что удивлены его появлением. Но безопасность эта лишь видимость, результат мгновенной оценки авторитета. Неспособного постоять за себя моментально сожрут – и, возможно, в самом буквальном смысле.

Фактически, Хартману ради поиска внешней свободы приходится отрицать свободу внутреннюю, смирять гордыню и заниматься делами, которыми честный человек в обычных условиях заниматься никогда бы не стал: воровать, грабить, калечить и убивать. Но обстоятельства вокруг сержанта вполне необычные, а излишне робким игрокам Гоблин заранее выдал индульгенцию, всячески подчеркивая асоциальность населения Матросской Тишины. Эти приговоренные самым гуманным судом в мире мерзавцы и злодеи юридически уже мертвы, поэтому задача перевоспитания контингента не стоит, на свободу с чистой совестью отсюда не выходят. Жители Матросской Тишины для Хартмана (и, опосредованно, для игрока) могут быть чем угодно – угрозой, инструментом, источником ресурсов – но не людьми. Осознав необходимость такого отношения, герой обретает свободу.

Лучше нету того свету

Два традиционных сюжета – «Герой в поисках» и «Долгое возвращение» – оборачиваются классическим повествованием о путешествии в мир мертвых. Подобно Орфею, Хартман спускается в Аид, где несут наказание погибшие души грешников, и должен вернуться оттуда. Но не ради прекрасной Эвридики отправился он в путь, а ради Выполнения Задания Командования. Сержанта ведет любовь высшего порядка, любовь к Родине и партии. Так что не эллинский поэт ему ближе, а суровый скандинавский рубака Хермод, по приказу Одина сгонявший за нужным покойником в Хельхейм.

Ибо что есть Матросская Тишина, как не загробное царство? Попавший сюда навсегда исчезает из большого мира подобно казненному, причем все население 2-4А33713/2 поголовно состоит из таких квази-мертвецов, проклятых и забытых. С планеты нет возврата, а роль стража ворот, новой ипостаси Гарма-Цербера, играют Вооруженные силы империи в целом и РДГ «Упырь» в частности.

Однако в сюжет «Санитаров подземелий 2» внесли практически незаметное внешне, но кардинальное по сравнению с первой частью изменение. Если в прошлый раз Матросскую Тишину населяли в большом количестве сосланные женщины, прошедшие перед отправкой обязательную стерилизацию, то в сиквеле дамочки редки, но зато вполне фертильны: так, единственная встреченная в начале игры барышня, базарная торговка Марта, в разговоре упоминает противозачаточные средства. Маленький штрих, с помощью которого одним росчерком пера сценаристы превратили планету из наполненного грешниками Инферно, безвозвратного мира смерти, в обычную космическую тюрьму. Появилась теоретическая возможность рождения второго поколения местных жителей – а дети безгрешны, даже если родители у них насильники и кровопийцы. Еще одним признаком такого смещения акцентов стало декларирование группировкой «полицейских» своей цели: вернуть планету в большой мир по примеру Австралии или Сахалина. При восполнении населения исключительно за счет новых ссыльных это невозможно, а вот с учетом родившихся уже на Тишине градус асоциальности будет постепенно снижаться.

Впрочем, справедливости ради надо сказать, что за все время скитаний Хартмана тот пока не встретил ни одного ребенка. Не хотят нелюди плодиться и размножаться. Ограбили сами себя, лишившись надежды на будущее. Ну, или оставив сюжетный задел на завершение трилогии. **СИ**



Отвечает Дмитрий «Гоблин» Пучков

? Считаете ли вы мир «Санитаров» неким отражением окружающей нас действительности, или это просто такое «мужское фэнтези», забавное фантастическое отвлечение от реальности?

В любом обществе борются две тенденции: с одной стороны, стремление к регламентации и порядку, олицетворяемое государством, с другой – желание ликвидировать существующий порядок, воплощаемое уголовниками всех мастей. Мир «Санитаров» – гиперболизированное изображение «победы» уголовников над государством, когда абсолютно все живут по праву сильного, а ненавистной системы, армии, полиции, тюрем нет вообще. Что получается в результате и как при этом живется – неплохо видно в игре.

? Чем вас привлекла идея планеты-тюрьмы?

Тюрьма – это нечто вроде химической реторты или даже кастрюли-скороварки. Находясь под воздействием «температуры» и «давления», люди сбрасывают личины и откровенно проявляют свою реальную сущность, которую в обыденной жизни позволяют скрывать обстоятельства. Есть поговорка: чтобы узнать человека, надо съесть с ним пуд соли. В условиях «скороварки» пуд соли поглощается практически мгновенно. Это совсем не вкусно и потом сильно тошнит, зато человека видно таким, какой он на самом деле.



Второй основной квест драматически начинается с похищения головы нужного человека.



Вверху: Собранное барахло можно смело сваливать в ближайший сундук, никто на него не позарится.

Слева: За незаконную незаконную (да, именно так, два раза) деятельность провинившегося ждет наказание по закону.

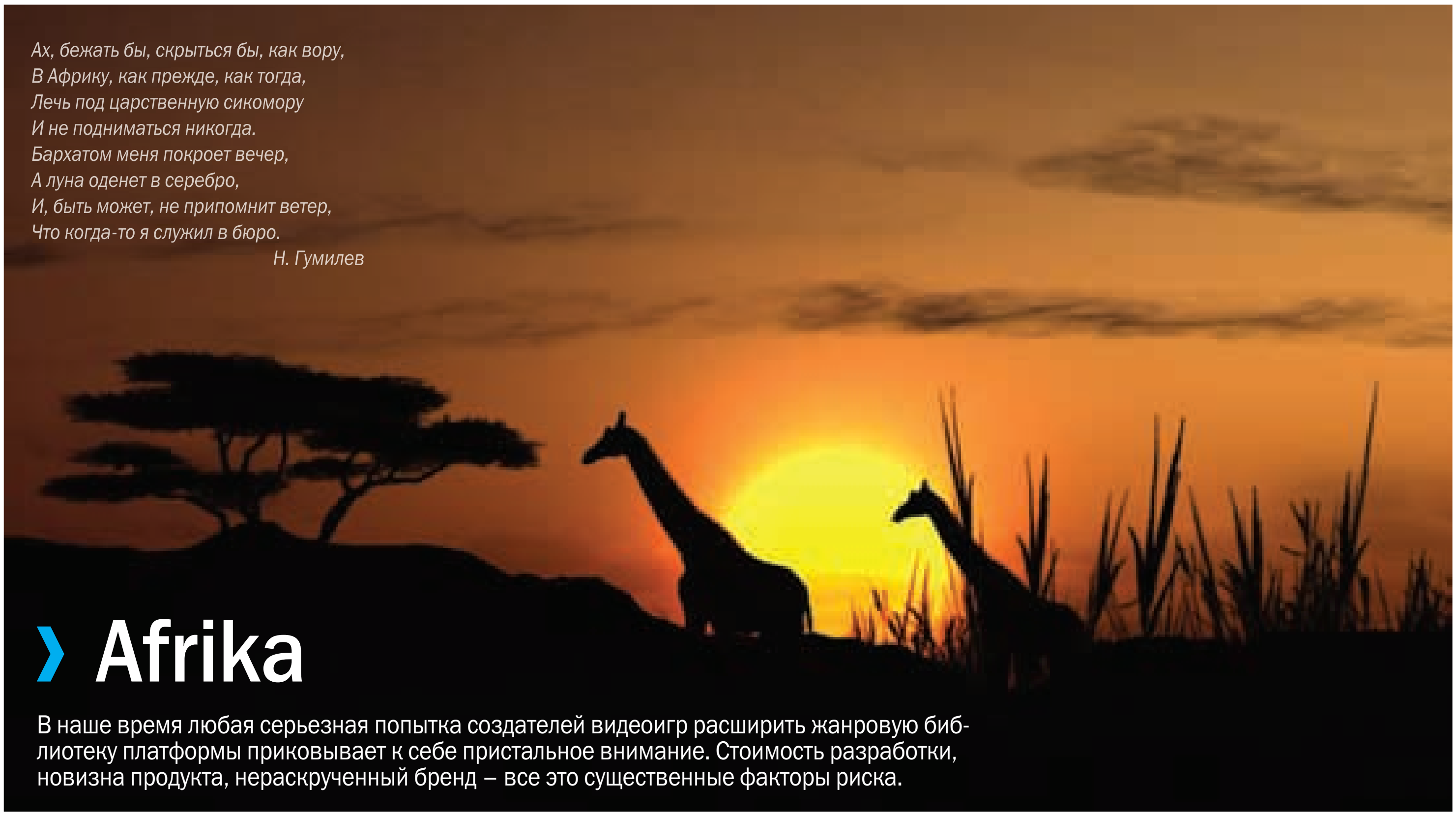
ПОХОЖИЕ ИГРЫ


WILD EARTH AFRICAN SAFARI


SAFARI PHOTO AFRICA: WILD EARTH


ENDLESS OCEAN

8.0



Ах, бежать бы, скрыться бы, как вору,
В Африку, как прежде, как тогда,
Лечь под царственную сикомору
И не подниматься никогда.
Бархатом меня покроет вечер,
А луна оденет в серебро,
И, быть может, не припомнит ветер,
Что когда-то я служил в бюро.
Н. Гумилев

› Afrika

В наше время любая серьезная попытка создателей видеоигр расширить жанровую библиотеку платформы приковывает к себе пристальное внимание. Стоимость разработки, новизна продукта, нераскрученный бренд – все это существенные факторы риска.


ТЕКСТ
Иван Стасов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
special.adventure.photo
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Rhino Studios
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.jp.playstation.com/scej/title/afrika
Страна происхождения:
Япония

Завсегдатаи Everybody's Golf World Tour на PlayStation 3 наверняка запомнили один из пейзажей – африканскую гольф-площадку. Уровень детализации был весьма нетипичен для спортивной игры, и потому я совершенно не удивился, узнав, что именно Afrika (да-да, через «к») стала следующим проектом ведущего дизайнера сериала про гольф Дайсаку Икедзири: похоже, та площадка была для него своеобразной пробой пера.

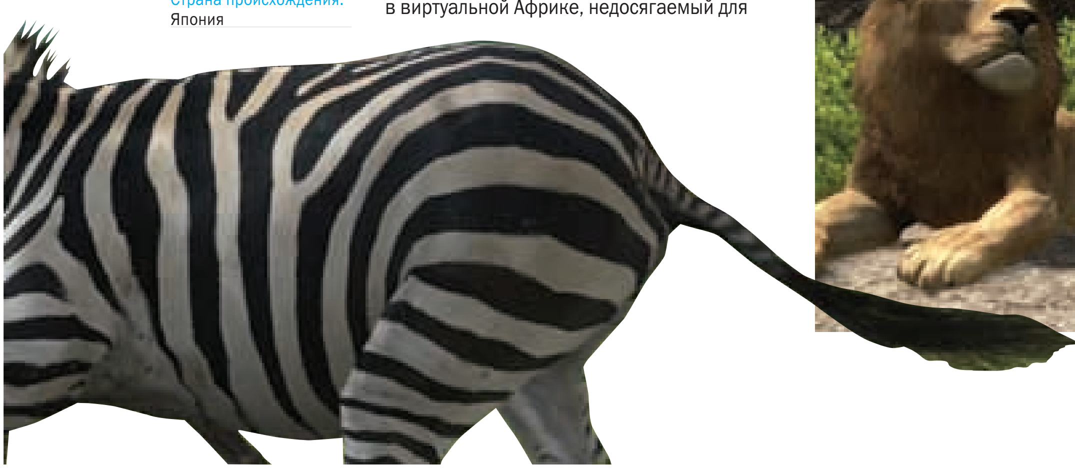
Но на фоне затянувшейся ничьей в войне платформерных эксклюзивов крайне удивляет нерешительность SCE в отношении распространения: вслед за японской премьерой анонса англоязычной версии так и не последовало и, поговаривают, его пока нет даже в планах компании.

Как учит нас история, не все интересные японские игры доживают до англоязычного релиза. Поэтому я купил японскую версию, поставил диск и несколько часов провел в виртуальной Африке, недосягаемый для близких. Но давайте обо всем по порядку. После непривычно долгой загрузки выбираем персонажа-фотографа – нам предложены подтянутый французский журналист, почему-то в вязаной шапочке, и миниатюрная американка. Кто-то из них минуту спустя попадет в палаточный городок африканского госзаповедника. По факту наш тент – это анимированный интерфейс управления игрой, вроде жилища Нико Белика в GTA IV. Убранство спартанское: койка, ящики для оборудования (пока пустые), карты и справочник по игре. На компьютере мы проверяем почту, скидываем с камеры и сортируем фотографии, изучаем энциклопедию животного мира, заказываем новые устройства и фототехнику да время от времени сохраняем игру.

...И вот мы впервые выходим из своей палатки и видим, как просыпается саванна – солнце еще низко и поля окутаны красноватой дымкой. Нас уже поджидает открытый джип Suzuki и проводник, отчаянно похожий на актера Дэнни Гловера времен «Смертельного оружия». Поначалу именно он будет отвозить нашего героя на места съемок, позже появится возможность управлять машиной самому. Сразу сообщу особо кровожадным читателям – сбить животных невозможно: машина просто остановится и ваш спутник попросит вас ехать осторожнее.

Управление персонажем и автомобилем – классическое, как в какой-нибудь GTA и десятках подобных игр. Куда разнообразнее перемещение пешком: помимо бега и прос-


Интересный факт: львы – отнюдь не самые опасные животные материка, гораздо больше людей погибает от гиппопотамов!



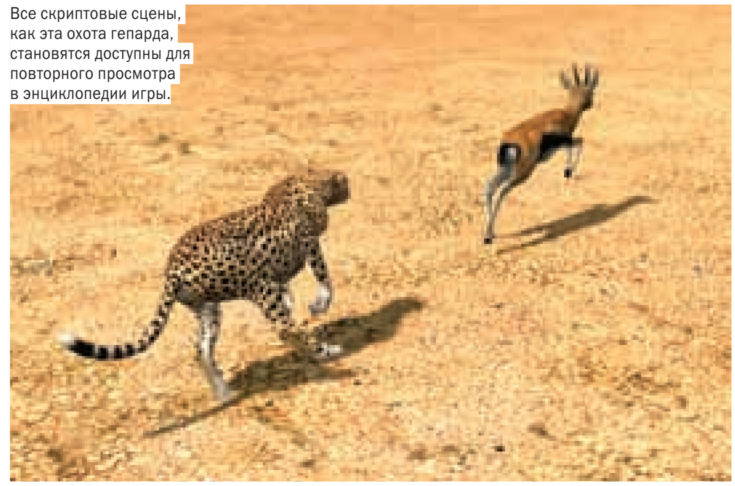
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Одна из самых интересных игр в обычно (то есть «ранее») скучном жанре фотоохоты. Потрясающая анимация. Великолепный саундтрек.

НЕДОСТАТКИ Виртуальное воплощение флоры заметно уступает по качеству фауне. Успех ряда миссий зависит от не всегда понятных дополнительных условий.

РЕЗЮМЕ Экспериментальный эксклюзив Sony попал точно в цель – игра невероятно проста в освоении и в то же время обладает необходимой глубиной для энтузиастов фотографии, а кроме того несет образовательную функцию. Дебют Rhino Studios удался: и хотя совсем без недостатков, как водится не обошлось, количество достоинств позволяет уверенно отнести проект к несомненным удачам PlayStation 3.


Пример снимка при ручной настройке камеры; обратите внимание, какие получились спокойные тона.


Все скриптовые сцены, как эта охота гепарда, становятся доступны для повторного просмотра в энциклопедии игры.

той ходьбы можно красться на полусогнутых – зачастую это единственная возможность подобраться поближе к объекту фотоохоты. L1 включает бинокль, очень полезный для обнаружения на просторах саванны интересующих вас животных. Жмем «квадрат» – включается режим фотосъемки, появляется видоискатель камеры.

В начале игры открыто только одно плато, рядом с которым и расположен наш лагерь. Выполняя задания редакции, получаем разрешение на поездки в дальние уголки заповедника, где, соответственно, есть кого поснимать...

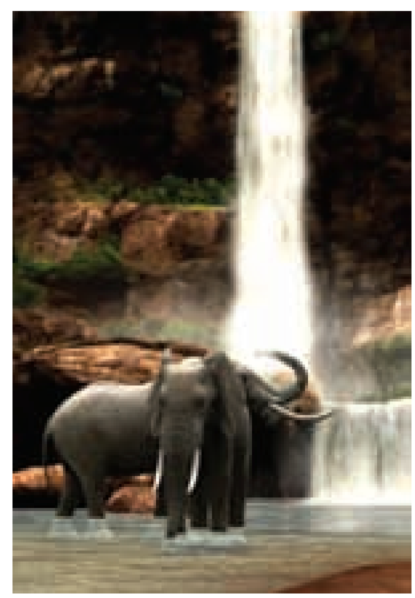
Визуальная сторона в таких играх – основа успеха, ведь погружение в виртуальность происходит через «принятие» того, как выглядит окружающий игрока мир. Африка, в отличие от заведомо незнакомых «локаций», существует на самом деле, а настоящего, живого носорога по телевизору или в зоопарке видел каждый ребенок и уж точно не спутает его с инопланетным монстром. А значит, на создание «эффекта долины жути» запросто сыграет любая фальшь: самая мелкая ошибка художников, кодеров или аниматоров вызовет отторжение и неприятие «невзаправдашних» зверей. И стоит признать, работа проделана гигантская. Большинство животных и птиц весьма реалистично смоделированы и анимированы. Причем впечатление их «живости» складывается из мелочей – например, видно, как работают челюсти зебры, жующей траву. Невероятно красивы взлеты и парение птиц. Здорово реализована реакция братьев наших меньших на появление опасности: завидев вашего персонажа, они встревоженно поднимают голову, прислушиваются, напрягают мышцы – в любую секунду зверь готов задать стрекача. Некоторые хищники из тех, что покрупнее, наоборот, попытаются вас прогнать – и если вы не среагируете на их агрессивное поведение (а именно – не унесете подобру-поздорову ноги), рискуете очнуться в палатке и без снимков.

Несомненная удача – простенькое, но очень логичное сюжетное основание для «кампании» – в качестве фотографа-фрилансера вам предстоит выполнять задания различных журналов, вебсайтов и фондов. Выезжаем на натуру, делаем необходимый снимок, отправляем кадр заказчику, а уже через секунду получаем вердикт. В зависимости от оценки по четырем параметрам (расстояние до животного, угол и т.п.) вашему фото выставляется итоговый общий балл, от которого и зависит сумма выплачиваемого гонорара. Хотите заработать больше – сидите в засадах, перемещайтесь короткими перебежками в надежде взять план покрупнее. Вот только звери вас ждать не станут.

Сначала в вашем распоряжении окажется рядовая «фотомыльница». Первую сотню-две снимков вы сделаете на полном «автомате» – и будете ими довольны. Затем появляется червячок сомнения – «как бы снять поинтереснее

На всех встреченных вами животных в специальном разделе основного меню автоматически заводится «досье». В «Полевом проводнике» можно прочитать подробную информацию о виде, посмотреть видеоролик, изучить трехмерную модель. В другом разделе открываются в высоком разрешении снимки, сделанные реальными фотожурналистами National Geographic. Еще одним любопытным бонусом стал «настраиваемый скринсейвер». Можно выбрать одну из открытых в игре локаций, задать время суток, скорость течения времени, музыкальный трек и тип управления камерой. Получается что-то вроде документального фильма «Один день в африканской саванне».

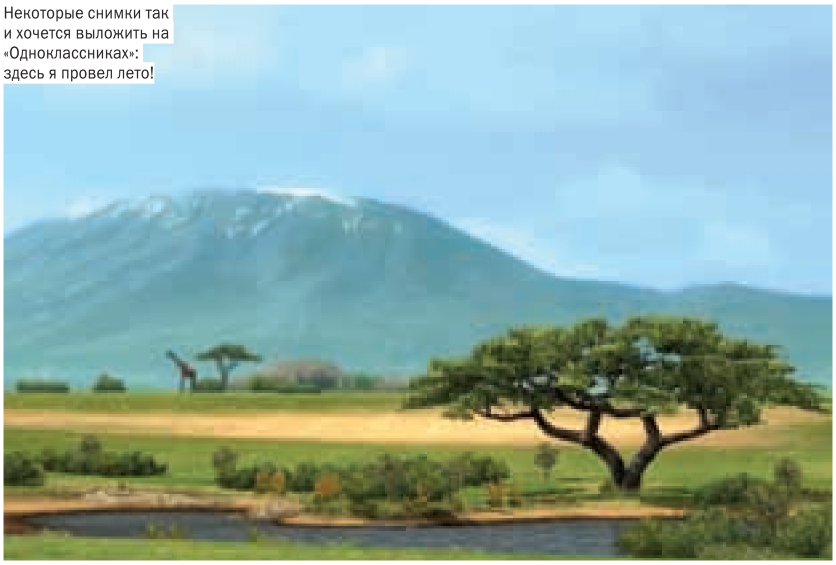
Справа: Вот этот мой снимок разместили на обложке очередного номера журнала National Geographic.



Не забыты любители исследовать каждый сантиметр игрового пространства. Для них разработчики припасли несколько интересных открытий – например, скелет мамонта и наскальные рисунки.



В коробку с игрой, помимо подробного руководства с примерами снимков и объяснением основной механики миссий, вложены рекламные буклеты. Неудивительно, что один из них предлагает фотокамеры Sony Alpha, фигурирующие в игре, а другой – саундтрек, выпущенный отдельным диском.


Некоторые снимки так и хочется выложить на «Одноклассниках»: здесь я провел лето!

вот эту поляну с причудливым деревом и львиным прайдом на отдыхе?». Через некоторое время вы сможете купить аппараты посерьезнее – Sony Alpha 100, 350 и 750. Снимки будут получаться более точными, насыщенными, экспрессивными. Появится интерес поэкспериментировать со сменными объективами и настройками. Себя показать и других посмотреть можно в онлайновом меню игры – на просторах PSN содержатся целые фотогалереи снимков, сделанных другими игроками, и им можно даже ставить оценки.

Игра не спешит выкладывать все свои козыри сразу – помимо феноменально анимированного «зоопарка» (за первые 20 часов вы повстречаете, в лучшем случае, половину представителей здешней фауны), любого фотографа приведут в восхищение ручьи и озера, русла пересохших рек и водопады... Одним из последних рекомендуемых к посещению мест откроется необъятное зеленое плато с редкими деревьями, каменистыми возвышенностями и дремлющим вдалеке вулканом. Восторг, вызываемый этим зрелищем – вот он, вселенски открытый простор, единение стихий неба и земли! – сравним разве что с чувствами, вызванными с тем эпизодом в Ico, когда впервые взбираешься на крепостную стену – и дух перехватывает при виде громадины-замка посреди бескрайнего океана.

Увы, без недостатков не обошлось. При скоростном передвижении на джипе заметно падает количество отображаемых в секунду кадров. Некоторые деревья, кусты и особенно вода подчас выглядят анахронизмами эпохи PS2 и заметно контрастируют с восхитительными моделями животных. А что вы скажете, со всего маху врезавшись в хлипкий куст, словно в бетонную стену?

Не все гладко и со структурой миссий. Можно исколесить целое плато в поисках гепарда и остаться ни с чем. Оказывается, его появление заскриптовано на использование вашим героем бинокля строго во время поездки с проводником: наведите оптику на нужный холм – и вуаля, хищник появится. Можно бесконечно фотографировать морду жирафа крупным планом, но заказчик отвергнет все эти кадры, ведь, оказывается, нужно залезть на дерево и сделать снимок оттуда! Чем он лучше обычных – понять трудно, а вот догадаться совершенно необходимо. Обидно, что разрешаются такие ситуации не патчем, а чтением руководств и советов на форумах; впрочем, удовольствия от игры это, слава богу, не портит.

За последний год нам уже дважды предлагали поработать фотографом в саванне – на PC, а потом на Wii в цикле Wild Earth. Там тоже была попытка как можно более достоверно отобразить животный мир, был и режим фотоохоты. Но именно Afrika впервые продемонстрировала взаимодействие зверей друг с другом – охоту гепарда, стаю гиен, загоняющих антилопу, и многие другие проявления достоверности воссозданной африканской природы вы увидите только здесь. Конечно, все эти сцены заскриптованы (а значит, есть куда двигаться дальше), однако по сравнению с прежними «прогулками по рельсам» уже одно только их наличие – большой шаг вперед. На фоне живого, дышащего зоопарка Африки все предшественники кажутся провинциальным музеем пыльных чучел.

В одной из миссий я увидел трогательную сцену: стадо слонов переходило реку и совсем маленький слоненок вдруг застрял – уровень берега оказался слишком высоким. Тут же мелькнула мысль, что это ошибка кода и теперь малыш будет вынужден искать выход в другом месте, но вдруг мама-слониха хоботом подтолкнула детеныша, и он, преодолев препятствие, забавно потопал дальше.

И пусть Afrika не получилась идеальной игрой, нам очень хочется, чтобы Sony столь же матерински подтолкнула такой интересный проект вперед, навстречу огромному миру. Ведь хорошее начало положено. **СИ**


Слева: Джип можно и перекрасить. Например, «под зебру».

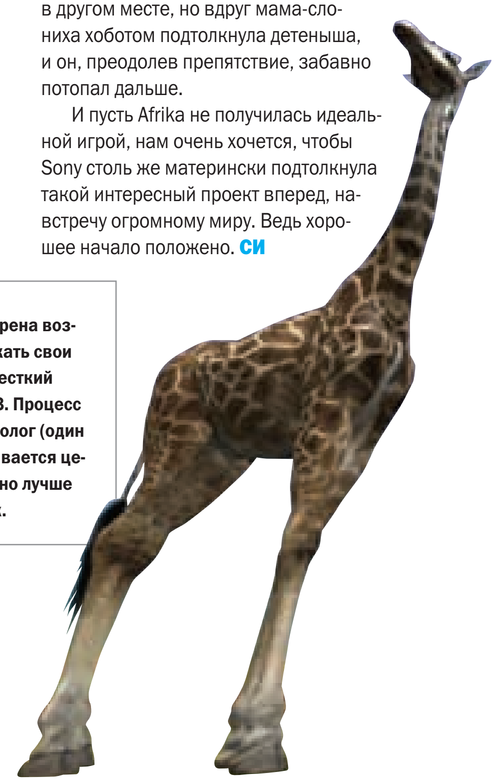
СЕКРЕТ!

В списке предлагаемых к покупке предметов обратите внимание на походную палатку – купив ее, вы сможете остановиться на ночлег в текущей локации и начать новый день с того же места, без необходимости ехать на машине весь путь из базового лагеря. Единственное связанное с этим неудобство – в палатке нет компьютера, чтобы выгрузить на него отснятые фотографии.


Вверху: Интересный факт: длина языка жирафа достигает 45 сантиметров!

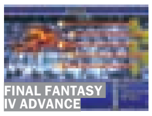
Помимо Японии, игра была выпущена на всем азиатском рынке – под названием Hakuna Matata. Существенное отличие «азиатских» версий лишь одно: все онлайн-приложения здесь не работают. Купить японский диск вы сможете в большинстве известных зарубежных интернет-магазинов, например, www.play-asia.com или www.ncsx.com (оба работают с Россией). Цена игры вместе с доставкой обойдется примерно в 2000 рублей. Разобраться с миссиями (на английском языке) поможет форум на сайте www.gamefaqs.com.

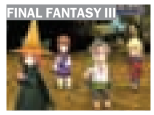
В игре предусмотрена возможность выгружать свои фотографии на жесткий диск PlayStation 3. Процесс этот неудобен и долог (один снимок обрабатывается целых три минуты), но лучше уж так, чем никак.




Спецназ 2
Охота на олигарха
реклама
Руссобит-М
© 2008 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com, Москва, Рощинский проезд, e-mail: info@playten.com.
© 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
PLAY TEN

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


FINAL FANTASY IV ADVANCE


FINAL FANTASY III


FINAL FANTASY II ANNIVERSARY EDITION

7.0



› Final Fantasy IV


ТЕКСТ

Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Matrix Software
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
http://na.square-enix.com/ff4
Страна происхождения:
Япония

К римейкам старых игр люди зачастую относятся тепло. Мол, проверенная годами игра да в современном виде, да с исправлениями и дополнениями... Заведомо щадящее отношение к «классике» порой вынуждает закрывать глаза даже на самые заметные огрехи. А зря.

Final Fantasy IV в Америке – один из самых любимых выпусков именитого RPG-сериала. Во многом, надо полагать, благодаря тому, что для львиной доли тамошних геймеров она стала самой первой RPG (первая FF все-таки была слишком обскурной), и яркие впечатления запомнились на всю жизнь. Мы же, к счастью, чуть более непредвзяты. И не можем не видеть зияющего провала в одном из важнейших аспектов JRPG – в сюжете.

Нет, червоточина сюжета FF IV отнюдь не в примитивности. Она в том, что история опирается исключительно на избитые клише, причем и опирается-то весьма неумело. И при этом еще ухитряется сама себя воспринимать всерьез. Главный злодей манипулирует сознаниями людей – на этом построена добрая половина сюжетных поворотов игры. Сколько раз один только драгун с говорящим именем Каин предаст команду и вновь вернется в нее!

А еще FF IV удерживает рекорд по количеству нелепых суицидов героев на час игрового времени. Каждый второй играбельный персонаж ради спасения соратников в заведомо абсурдной, без меры напыщенной сценке с радостью убьется об стену, выйдет в окно и картинно взорвется – чтобы к финалу игры подоспеть в группу поддержки целехоньким и невредимым. Бесконечные попытки сценаристов повысить градус драматизма весьма быстро перестают даже забавлять.

С боевкой тоже не все слава богу. Напомним, в оригинале система ATB только-только появилась и была совсем еще не развита; вплоть до того, что привычной ATB-шкалы тогда и в помине не было – ну да ее-то как раз в DS-версию встроили. А вот что так просто «встроить» было нельзя, так это хоть какой-нибудь инструмент влияния игрока на собственную группу. Во всех смыслах. Так, в FF IV впервые появились персонажи с четко обозначенной специализацией – Роза, например, кроме белой магии знать ничего не знает, а Каин – драгун на всю жизнь. Новые способности подопечные разучивают без всякого вмешательства со стороны играющего – просто подрастая в уровне. А памятуя о вышеупомянутой склонности героев к спонтанному суициду, вдвойне обидно, что никакой власти над составом активной команды нам тоже не дано – спасибо и на том, что «уходящие» бойцы оставляют свои способности в наследство остающимся через особые предметы. К несчастью, механизм передачи и получения этих способностей весьма неочевиден.

Чего же нельзя было исправить в принципе – так это невыносимой нудности преступно частых битв. Да, некоторые из них сложны, и редкий босс не заставит изрядно попотеть (пламенный привет последнему злодею и десятку часов прокачки перед ним). Но в основной массе своей сражения в FF IV одинаковы и скучны – а ведь именно им отводятся добрые три четверти игрового времени.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Приличная графика, качественная озвучка, улучшенная постановка сценок. Боевая система стала заметно более адекватной.

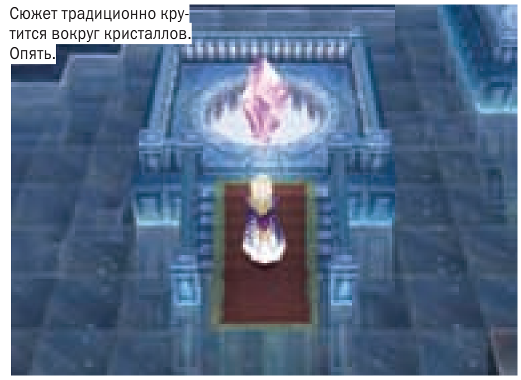
НЕДОСТАТКИ Ужасный сюжет, пустые персонажи, минимум контроля над командой, чрезмерное однообразие во всем.

РЕЗЮМЕ Хороший римейк не самой лучшей игры. И звук, и картинка, и боевая система, и даже сюжет – все получили дополнения разной степени значимости, но это не изменило сути: Final Fantasy IV слишком уж беспомощна в важнейших для каждой RPG аспектах. И к тому же, в отличие от ранее не выпускавшейся на английском языке FF III, четвертая часть в переиздании отнюдь не нуждалась. Вот если бы римейка сопоставимого качества удостоилась шестая часть Final Fantasy, цены бы такой игре не было.

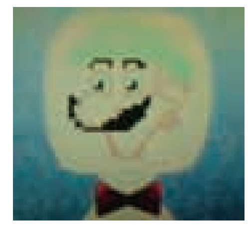

Боссы имеют премилую привычку повторять свои сильнейшие атаки по всей команде до тех пор, пока у той не останется сил.



«На гору ходить пока не надо» – и вот, пожалуйста: стена огня из ниоткуда. Очень многое в FF IV так притянуто за уши, что даже и не верится.

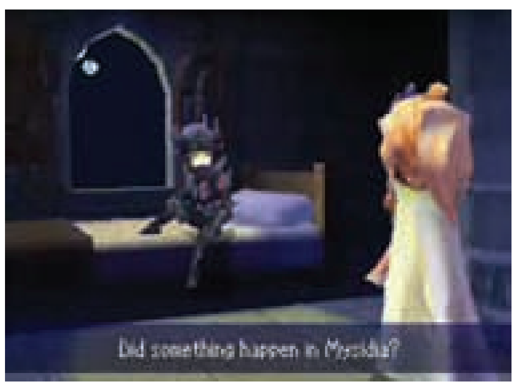

Сюжет традиционно крутится вокруг кристаллов. Опять.

Не верьте надписи «Количество игроков: до 2» в информации об игре. Никакого мультиплеера в FF IV нет и в помине. Есть лишь неуклюжий намек на совместную игру, на деле означающий возможность стравить своего и чужого Whyt'ов. Whyt – первый из саммонов Ридии, от других отличающийся тем, что прокачивать его приходится в мини-играх, задействующих возможности DS (и даже физиономию ему можно нарисовать собственноручно). Дуэли этих белых покемонов проходят на полном автомате – то есть, кто из игроков больше времени провел за мини-играми, тот и в дамках. Удовольствия от такой «победы», сами понимаете, никакого. Все равно что линейками мериться.



Александр Трифонов:

У FF III для DS было одно достоинство, которое мог оценить только старый фанат CRPG вроде меня – похожесть на старые проекты на основе AD&D из серии Goldbox. Пошаговые сражения, зубодробительная сложность и несколько классов персонажей, каждый из которых важен для успеха общего дела. Четвертая часть, с одной стороны, во многом повторяет эту формулу, с другой – подверглась серьезным изменениям. И если наличие карты подземелий и точек сохранения в них можно только поприветствовать, прочие «новшества» совсем не радуют. В частности, заранее прописанные персонажи и ATB-сражения. Никаких тебе хитрых комбинаций с подбором партии (все смены состава происходят строго по воле сценаристов), а в битвах очень сложно предугадать последовательность действий противника. Как итог – впустую потраченные заклинания, контратаки от боссов в самый неподходящий момент и прочие прелести геймдизайна семнадцатилетней давности. Похоже, именно в этой самой точке JRPG и свернули на «свой особый путь».





Слева: Самое заметное улучшение в графике по сравнению с римейком FF III – появление теней в сюжетных сценках.

Справа: Слева направо: воздушный корабль, звездолет, несущий возмездие во имя добра лунный паладин, город магов.

И именно поэтому самым значимым улучшением боевой системы мы называем появление опции Auto-battle. Без шуток – для игры, где абсолютное большинство стычек решается заунывным повторением одних и тех же команд, возможность переложить эту обязаловку на мудрый кусок кремния поистине бесценна. Надеемся, все последующие римейки (а они будут, сомнений в этом не осталось уже, похоже, ни у кого) порадуют нас подобным решением.

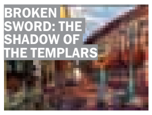
В копилку занудности игрового процесса отправляются и длительные загрузки. Увлекшись созданием красивой картинки, авторы римейка позабыли о главном – о производительности. В итоге FF IV шевелится совсем уж еле-еле – каждая битва, каждая новая комната заставляют ждать куда дольше, чем позволительно игре, выпускаемой на картриджах. И тормозят не только загрузки – даже менюшки, ползая по которым, вы проведете добрую половину игры, тоже открываются со скрипом. При этом у курсора напрочь отсутствует «память» – одно и то же действие в бою, например, каждый ход надо выбирать вручную. А анимации атак, хоть и безупречные с технической точки зрения, все же заметно более медленные, чем следовало бы. В итоге процесс спасения мира становится совсем уж тоскливым.

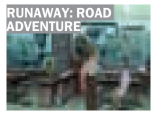
Графика вряд ли удивит кого-то, знакомого с DS-версией Final Fantasy III: трехмерные персонажи плюс трехмерные декорации, но никакого контроля над камерой. Более того – полное отсутствие трехмерной перспективы: поскольку римейк старается в точности соответствовать оригиналу, зайти за дом, например, вы не сможете – упретесь в крышу вместо дальней стены.

В итоге для игры, целиком состоящей из сценок с персонажами и подземелий с монстрами, Final Fantasy IV ухитряется быть «медленной и печальной» и в сюжете, и в боях. Именно поэтому нам жаль для нее более высокой оценки – даже притом, что римейк удался на славу и, как мог, превзошел оригинал. Косметические дополнения и улучшения коснулись всех аспектов, но под этим лоском кроется все та же – далекая от идеала еще в 1991 году – Final Fantasy IV. И если римейку FF III мы всерьез благодарны за возможность познакомиться с классикой в официальном переводе, то FF IV в обновлении, прямо скажем, не нуждалась вовсе. Портативная версия для GBA вышла совсем недавно, причем с бонусами (возможность выбора персонажей в финале и дополнительное в пятьдесят этажей подземелье), которых в DS-версии почему-то нет. Уважаемая Square Enix, может быть, в следующий раз вы порадуете нас переизданием чего-нибудь поинтереснее? **СИ**

Оригинальный саундтрек Final Fantasy IV за авторством Нобуо Уэмацу был переработан с учетом железа DS. Над ним трудились Дзюня Накано (композитор Thread of Fate и Project Sylpheed) и Кеньитиро Фукуи (композитор Einhander, Project Sylpheed и Final Fantasy VII: Advent Children и по совместительству клавишник The Black Mages). Для Фукуи эта работа стала последней в стенах Square Enix. Самая известная композиция, без сомнения, – Theme of Love; с 2005 года она входит в программу японских музыкальных школ. Неудивительно, что для римейка Square Enix над ней потрудились особо: был проведен масштабный кастинг на роль вокалистки, и из восьми сотен претенденток чести удостоилась Мегуми Ида. Новая вокальная версия Theme of Love не только вошла в обновленный саундтрек, но и была выпущена отдельным синглом.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







7.5





ТЕКСТ
Алексей Харитонов

› The Abbey

The Abbey* на первый взгляд кажется представителем рисованных двухмерных point-and-click-квестов. На самом деле персонажи трехмерные, но особая технология отображения моделей не дает им контрастировать с фоном ручной работы.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Crimson Cow
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Alcachofa Soft
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=1982
Страна происхождения:
Испания

В этом году схожий визуальный стиль показывала разве что So Blonde. Но у нее имелся серьезный минус, перечеркивавший все заслуги художников: похождения блондинки, неожиданно оказавшейся на странном острове, были недостаточно интересно рассказаны Стивеном Инсом (подробности в первом сентябрьском номере «Страны Игр») – проработка героев и сюжета не разочаровали, наверное, только тех, кто еще лишь открывает для себя этот жанр или совсем уж юных игроков. The Abbey полностью лишена подобных недостатков, и благодарить за это нужно сразу двух человек: во-первых, Умберто Эко – писателя, по произведению которого и сделана игра, во-вторых, Эмилио де Паса – лидера и ведущего художника проекта.

Эко почти 30 лет назад создал увлекательнейший и притом не лишенный философского подтекста детективный роман «Имя розы», скрупулезно воссоздающий реалии средневекового быта. О значимости этого произведения в свое время писали не только литературные критики, но даже священники. Де Пас, очарованный книгой Эко (а точнее, сделанным по ее мотивам приключением для восьмибитных компьютеров La Abadia del Crimen), еще в конце прошлого века задумал создать по ней игру. В течение нескольких лет Эмилио приберегал свои лучшие идеи именно для нее. Первые скриншоты показывали совсем уж комичных персонажей и заставляли опасаться, что перед нами окажется квест в духе сериала о Мортадело и Филемоне (известных в России как «Агенты 008») от той же Alcachofa Soft. Но нет, обошлось. The Abbey, как и требовал того первоисточник, является настоящим триллером. Так что пусть мультипликационная стилистика вас не обманывает – это серьезная и даже мрачная история.



В отличие от So Blonde или Runaway, персонажи нередко занимают большую часть экрана – в каком-то смысле это плюс, так как мимика героев здесь великолепна.

Начинается все с трагических событий, произошедших на территории одного уединенного аббатства, мирный покой которого неожиданно нарушило ужасное злодеяние. Для расследования убийства Ватикан направляет опытного инквизитора Леонардо, известного своей справедливостью. В те времена каждый инквизитор считал своим долгом отправить на костер как можно больше количество подозреваемых, но Леонардо предпочитал действовать обоснованно и частенько выносил оправдательные приговоры. Последнее время он и шагу не ступал без своего молодого помощника Бруно (юнец хоть и недалек, но на редкость исполнителен). Что до таинственных событий, то каждый монах аббатства принимает их по-своему: кто-то ссылается на божественное провидение, кто-то на нелепую случайность, а кто-то на неповоротливость самого пострадавшего. Разумеется, в содеянном никто не сознается. Понять происходящее и вывести на чистую воду подозреваемых – и есть основная задача средневекового Шерлока Холмса и его глуповатого Ватсона.

Без юмора не обошлось – колкие комментарии и саркастические реплики Леонардо неоднократно заставят вас улыбнуться. И если бы не его многочисленные шутки, The Abbey оказалась бы на редкость унылой, ведь общаться с людьми придется немало – по поводу и без повода. The Abbey отнимет у вас больше десяти часов, но если бы мы взяли на себя труд написать подробное прохождение игры, то оно заняло бы от силы пару страниц. Здесь даже головоломок как таковых не очень много, а те что есть можно пересчитать по пальцам. Мало того, с ними справится и ребенок. Так что делайте выводы.

И когда слушать приходится много, а задумываться над дальнейшими действиями доводится не так уж и часто, немалую роль

Справа: Убранство комнат наводит тоску. Впрочем, мы же в монастыре – так что иначе и быть не могло.



Как заблудиться в аббатстве

Русская локализация выполнена неплохо. Шрифты мастерски стилизованы, но при этом легко читаются, голоса актеров подходят персонажам, и прощелкивать диалоги первые полчаса даже не хочется, тем паче что оригинальный юмор был, насколько возможно, сохранен. Увы, есть и обычные огрехи – неверные интонации в разговорах, опечатки, многочисленные «выходы», неизвестно куда ведущие. Хотя, возможно, последнее – промах оригинала; в компенсацию нам предлагается карта аббатства, вызываемая кнопкой M.

***Игра также известна под названием Murder in the Abbey, а в России – как «The Abbey: Мистическое убийство».**

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная история, колоритные персонажи, изумительная работа художников и аниматоров, потрясающий саундтрек, простой и понятный интерфейс.

НЕДОСТАТКИ Такой игре уж точно не повредила бы нелинейность, кроме того, хорошо бы геймеру почаще приходилось что-то делать, да и некоторые задачки кажутся надуманными.

РЕЗЮМЕ Пока большинство разработчиков забрасывает своих героев во все самые известные точки земного шара, а частенько и в космос отправляет, в Alcachofa Soft решили запереть персонажей The Abbey в стенах небольшого аббатства. Несколько головоломок (одна из которых – пресловутые пятнашки!), чуть-чуть несложных задачек, много-много продолжительных бесед с десятком колоритных личностей. Это и есть The Abbey – самый «душевный» и неторопливый квест этого года, созданный по мотивам романа Умберто Эко «Имя розы».



Слева: Статус и мировоззрение не позволяют Леонардо и Бруно бегать, поэтому приготовьтесь к неторопливым прогулкам от одного объекта к другому…

точек зрения. Но это дела не меняет – далеко не каждый способен выдержать отнюдь не самое стремительное развитие сюжета на паре десятков локаций. Пусть и с запоминающимися персонажами, отменной актерской игрой и несколькими действительно неожиданными интригами, которых не было в книге. Очень жаль, но именно по этой причине The Abbey – игра не для всех. Хотя для любящих и умеющих наслаждаться неторопливым и спокойным повествованием – это настоящий подарок. Как и для поклонников Умберто Эко, конечно. **СИ**

СИМФОНИЧЕСКИЙ ОРКЕСТР ПРАГИ ПОД РУКОВОДСТВОМ МАРИО КЛЕМЕНСА ЗАПИСАЛ БОЛЕЕ 70 МИНУТ МУЗЫКИ, СОЗДАННОЙ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ THE ABBEY.

играет звуковая составляющая. С этим в игре полный порядок. Все актеры постарались от души, благодаря чему образы почти что одинаковых внешне монахов заметно отличаются. Саундтрек – отдельная тема для беседы. Шутка ли, Пражский симфонический оркестр под руководством Марио Клеменса записал более 70 минут музыки, созданной для The Abbey тем же Эмилио де Пасом. Слушать вне игры музыкальную дорожку вам вряд ли захочется, но к этому средневековому расследованию она подходит просто идеально.

А сейчас мы подобрались к самому главному, к тому, что точно не сможет пережить большинство игроков. События The Abbey, как и основное повествование в книге, разворачиваются на территории аббатства. И, как многие уже догадались, монахи «заперты» буквально в нескольких зданиях, часть из которых – многоэтажные постройки, снабженные целой системой подземных ходов. К тому же практически на каждую стену аббатства можно будет взглянуть с разных



Слева: …но между локациями наши герои перемещаются мгновенно – не без помощи двойного клика мыши, разумеется. И на том спасибо.

Внизу: В игре преобладают оттенки серого и коричневого, но и зеленым деревцам также нашлось место.



Тем для разговора у монахов не так уж и много, зато на обсуждение актуальных вопросов они готовы потратить немало времени.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

DARWINIA

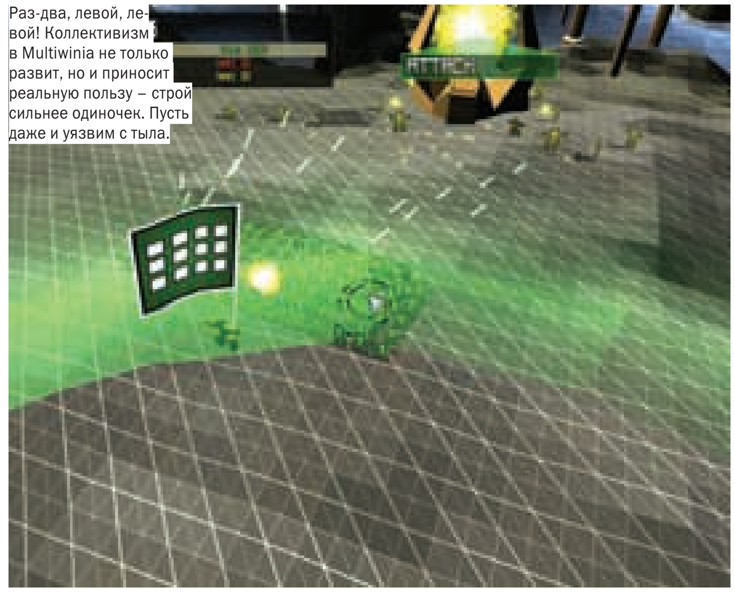

TRON 2.0


Z: STEEL SOLDIERS


7.0



Враги подбирают контейнер, а мы связаны боем за точку возрождения. Надеюсь, успеем им помешать.



Раз-два, левой, левой! Коллективизм в Multiwinia не только развит, но и приносит реальную пользу – строй сильнее одиночек. Пусть даже и уязвим с тыла.



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Multiwinia: Survival of the Flattest

Когда добро побеждает зло, загоняет в угол и зверски убивает, представителям «светлой стороны» обычно становится скучно. От нечего делать они начинают искать соринки в чужих глазах и быстренько делятся на несколько фракций, объявляя противников «злом возрожденным». Примерно так дела обстояли и в мире Multiwinia: Survival of the Flattest.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
Introversion
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Introversion
Количество игроков:
до 4
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.introversion.co.uk/multiwinia
Страна происхождения:
Великобритания

В Darwinia жители мира, созданного доктором Сепульведой, сумели одолеть вирусную угрозу и наконец-то зажили счастливо. Но недолго музыка звучала – пиксельные существа размножились на тучных пастбищах, вскорости столкнувшись с проблемой перенаселения. После чего достали банки да кисточки, перекрасились в разные цвета и устроили войну «все против всех». Вот вам и весь сюжет, которым потчует геймеров Introversion. Впрочем, мы изначально не ждали от игры особых изысков, необычных поворотов судьбы и иных прелестей, любимых всеми поклонникам RPG. В мир должно было выйти мультиплеерное приложение к Darwinia, оно и появилось, не больше, но и не меньше.

Хотя отдельные кусочки истории можно все-таки выловить из описаний к картам, но учебника из них составить не получится (тем более что с новой кампанией как-то не сложилось, присутствует лишь около полусотни сценариев). Ясно одно – нет здесь правых и виноватых, так что выбирайте приглянувшийся вам цвет (разница между фракциями чисто эстетическая) и отправляйтесь на битву.

Даже если вы не знакомы с Darwinia, долго осваиваться не придется. С управлением без труда справится любой, кто хоть раз сталкивался с более-менее приличной RTS. Правда, привычная рамка объявлена персоной «нон грата» – вместо нее, зажав левую клавишу мыши, мы вызываем появ-



«Красные» украли статую и тянут ее к себе. А пока за ними гонятся «синие», мои сопрут аж две штуки.

Засада – это вроде сюрприза

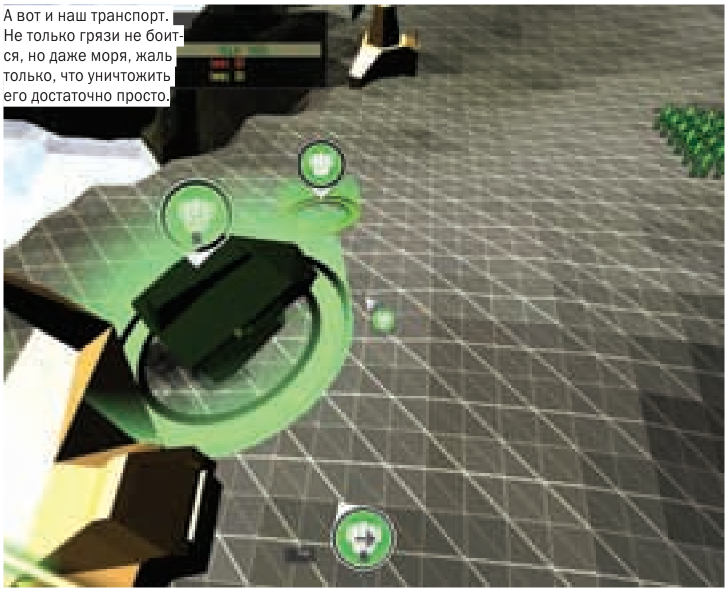
Думаете, в контейнерах валяются только подарки? Как бы не так! Порой можно нарваться на злобных эвилиниан, и если вы пришли подбирать ящик с маленькой группой товарищей, неприятный сюрприз обеспечен. Свалившиеся с потолка наглецы не только порешат ваших подчиненных, но еще и побегут захватывать ближайшую точку возрождения, а потом станут распространяться по карте. Что интересно, их записывают как отдельную сторону, и теоретически эвилиниане могут даже победить «основных» игроков. К счастью, автор пока такого исхода избежал.

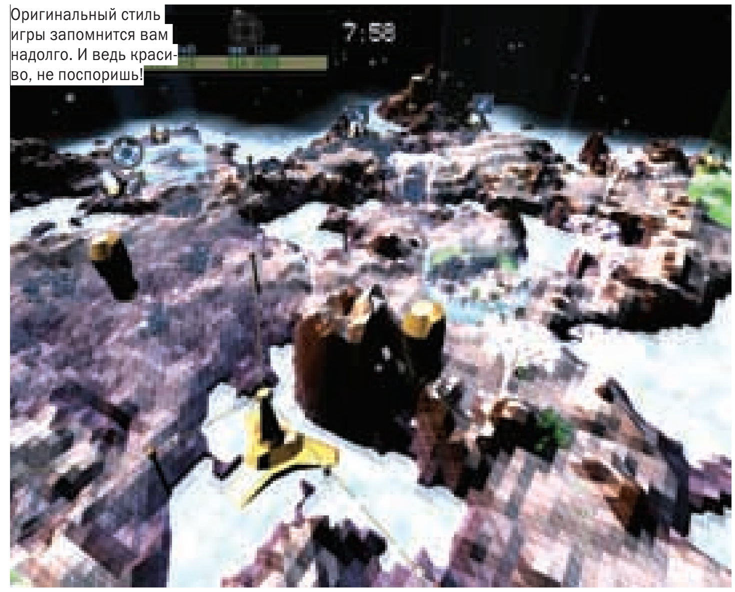
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Стартующие с первых секунд эпические битвы, неплохой выбор режимов и карт, простота освоения игры, оригинальный стиль оформления.

НЕДОСТАТКИ Не хватает кампании и полноценного развития истории Darwinia, отсутствует рейтинговая система, невозможно создать собственные карты.

РЕЗЮМЕ Все-таки Multiwinia надо было выпускать сразу после (а лучше – частью, как это будет на Xbox 360) Darwinia, которая без мультиплеерных режимов смотрелась незавершенной. Появление же игры только сейчас, конечно, на некоторое время оживит интерес и к ней, и к прародительнице, но вряд ли многопользовательский вариант оригинальной RTS прославится долголетием (уже сейчас заметно, что желающих поиграть в онлайне становится все меньше). Тем более здесь нет ни рейтингов, ни редактора карт…


А вот и наш транспорт. Не только грязи не боится, но даже моря, жаль только, что уничтожить его достаточно просто.



Оригинальный стиль игры запомнится вам надолго. И ведь красиво, не поспоришь!

ление расширяющегося круга, захватывающего несколько десятков мультивинийцев. Плюс не совсем удобно сделан выбор между улучшениями (подкорректируют в третьей игре, если она будет, конечно). Но в остальном управление типично, на привыкание понадобится не больше четверти часа.

Столько же уйдет и на то, чтобы освоиться с механикой. По сути, типов юнитов два – солдаты и офицеры. Первые, как можно догадаться, воюют, вторые – командуют. Верное использование офицеров – залог победы, с их помощью нужно настраивать точки, куда отправятся только что «родившиеся» бойцы, а также создавать формации. Точнее – формацию (она одна – плотный строй), весьма полезную, например, наличием гранат и повышенной огневой мощью. Правда, солдаты в строю уязвимы с тыла, так что не давайте врагу зайти сзади, а то быстро поплатитесь за беспечность!

Можно, конечно, выделить и третий тип отрядов – транспорты. Но их задача – всего лишь перевозка толп мультивинийцев «куда надо» (благо наши БТРы плевать хотели на рельеф или внезапно попавшееся по дороге море: сказано доставить на место – доставят, и точка!). Добавьте до кучи турели (в умелых руках творящие чудеса), валящиеся с небес контейнеры (в них скрываются разные улучшения, вроде авиаударов или бомб) и станции телепортации – и вы поймете, что здесь можно делать (строительства базы как не было, так и нет – о нем забудьте).

На вопрос же «как делать?» ответит список режимов. Есть среди них известные всем и каждому, например, King of the Hill (кто больше очков за захваты специальных зон нахапает, того и тапки) или Assault (одна команда обороняется, вторая штурмует позиции). Есть интересные вариации классики, вроде Capture the Statue (доблестные мультивинийцы собирают по карте статуи и, подобно муравьям, тащат к себе на базу, попутно отбиваясь от наглых врагов). А есть

ПОРАЗИТЕЛЬНО ТО, ЧТО AI НЕ ТОЛЬКО ДОСТОЙНО СОПРОТИВЛЯЕТСЯ, НО И НЕ СДАЕТСЯ ДО ПОСЛЕДНЕЙ СЕКУНДЫ.

и оригинальные – тот же Rocket Riot, где каждой стороне выдается ракета, которую надо подзарядить от солнечных батарей (их еще попробуй удержи!) и первым «улететь к чертовой матери».

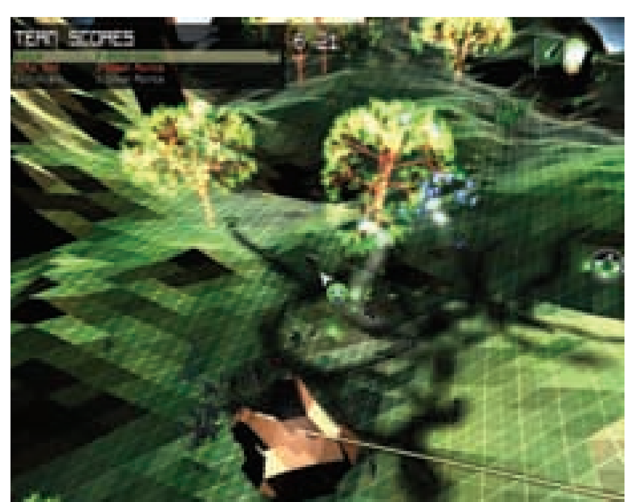
Поразительно то, что искусственный интеллект не только достойно сопротивляется, но и не сдается до последней секунды. Как-то раз автор, уверенный в своем лидерстве, расслабился и просто получал удовольствие. Однако не вышло – пришел маленький северный пушной зверек: противник-AI собрался с силами и за какие-то полминуты полностью лишил меня преимущества, вырвав победу на флажке. Или другой пример – было очень неприятно обнаружить, что точка возрождения юнитов рядом с моей базой захвачена отрядом, высаженным с транспорта. Сразу видно, что «железный мозг» не лаптем щи хлебает, а где-то раздобыл ложечку (я бы даже сказал, целую поварешку).

Но самое интересное начинается в сражении с игроками-людьми. Правда, если сразу после релиза желающих помериться силами было предостаточно, теперь их поток схлынул. Виной тому, на наш взгляд, отсутствие рейтинговой системы и невозможность творить собственные карты. Впрочем, на самом деле игра неплоха, так что хочется верить, что к моменту выхода журнала положение изменится к лучшему. Тем более что разработчики активно поддерживают свое творение и уже справились с некоторыми неприятными багами онлайн-мультиплеера.

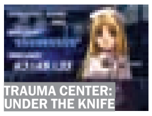
Конечно, в идеале хотелось бы увидеть Multiwinia как часть Darwinia еще в 2005-м. Но простим Introversion это досадное упущение – в конце концов, мы все-таки дождались онлайн-баталий. Лучше уж поздно, чем никогда. **СИ**


Внизу: Позвольте представить – это эвилиниане: похоже, они всерьез вознамерились захватить мир. Но наши войска не дремлют, в контратаке все «темные» будут перебиты.

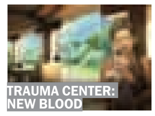
Хотя механика в Multiwinia проста, тонкостей в ней хватает. Не забывайте назначать офицеров и отдавать им приказы, а иначе замучаетесь возиться с каждым отрядом солдат. Обязательно собирайте контейнеры – почти всегда в них найдется что-нибудь вкусненькое. Кстати, обычно не стоит использовать «вкусняшки» по принципу «здесь и сейчас». Дождитесь момента, когда они принесут вам наибольшую выгоду, – и сами удивитесь эффекту.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ


TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE


TRAUMA CENTER: SECOND OPINION


TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

8.0


ТЕКСТ
Евгений Закиров

› Trauma Center: Under the Knife 2

Спустя три года компания Atlus выпускает сиквел Under the Knife – лучшей игры в редком «хирургическом» жанре. Обновленный дизайн персонажей и продолжение рассказа о докторе, борющемся с последствиями страшного заболевания, – не проходите мимо!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.puzzle.action/simulation.surgery
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Atlus
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.atlus.com/tcutk2
Страна происхождения:
Япония

В одном из своих выступлений известный американский комик Крис Рок обличил врачей. «Они ничем не могут помочь, – говорил он. – Это все одно большое надувательство. Они изобрели лекарство от простуды? Зачем оно, если насморк через несколько дней проходит сам? Шарлатанство, не иначе. Доктора не решают проблемы людей, они их не лечат. Вот придете вы к ним слепой, и что? Они укажут на дверь. Скажут, что ничем не могут помочь, и посоветуют обзавестись собачкой-поводырем. Как будто песик знает, как излечить слепоту!»

Мнение отчасти справедливое – врачи действительно не волшебники, им не исцелить пациента одним лишь прикосновением, и пускай народные целители да гадалки уверяют, что нет ничего невозможного. Увы, не бывает докторов Дереков Стайлсов, умеющих замедлять время, рисуя пентаграммы над телом пациента, не изобрели еще террористы опаснейший вирус GUILT, а фармацевты – универсальный антибиотический гель на все случаи жизни. Все это фантастика. Сериал Trauma Center только стараниями восторженных журналистов обрел звание «симулятора хирурга», на деле же он представляет собой набор сложных и запутанных головоломок, решать которые предлагается с помощью скальпеля и пластырей. Да, некоторое правдоподобие здесь есть, но его хватает лишь на то, чтобы умерший на операционном столе пациент вдруг не ожил, а слепой не обрел зрение по щелчку пальцев.

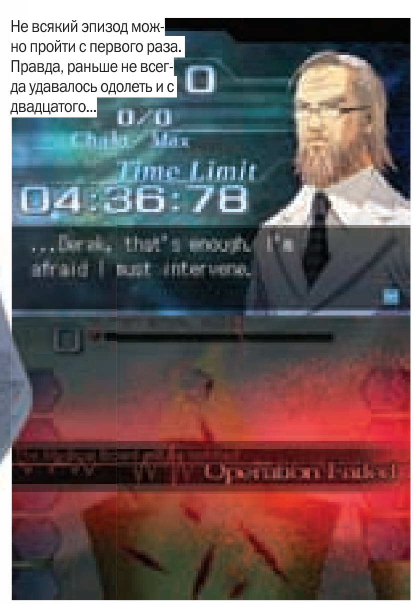




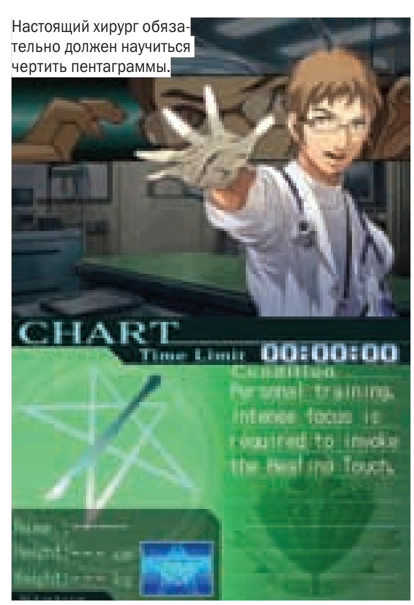
Так начнем же операцию!

Продолжение Under the Knife встречает игроков актуальной картиной: бессмысленные войны в странах третьего мира, лагеря, полевые врачи, дети с оружием в руках и невинные жертвы каждый день. Сверх всякой меры серьезная медсестра Энджи и возмужавший растяпа доктор Стайлс вновь оказались в Африке. По поручению госпиталя Caduceus они проводят исследования и помогают местным докторам с ранеными, заодно обучая практиканта тонкостям хирургии по-американски. Здесь и пройдет обучающая глава истории, в которой игрока познакомят с основными типами операций. По этим шаблонам выстроены все последующие эпизоды, и к ознакомительной части лучше отнестись со всей ответственностью – если забудете, что делать после того, как откачали кровь, никто уже не подскажет, и операцию можно считать проваленной.

В сюжетном плане Under the Knife 2 сделала шаг вперед. И не стоит бояться, если вы отчего-то пропустили первую часть: по ходу повество-



Не всякий эпизод можно пройти с первого раза. Правда, раньше не всегда удавалось одолеть и с двадцатого...



Настоящий хирург обязательно должен научиться чертить пентаграммы.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Приятный дизайн персонажей, отличный саундтрек, интересные и разнообразные операции, интригующий сюжет, удобное управление, есть щадящий уровень сложности.

НЕДОСТАТКИ Так себе озвучка персонажей, диалогов порой через край, да и инвентарь по большей части все тот же.

РЕЗЮМЕ Почти идеальный сиквел. Прямое продолжение сюжетной линии оригинала, новые и уже знакомые персонажи, серьезная работа над ошибками и интересные операции вкупе с на удивление удобным управлением – настоящий подарок виртуальным хирургам (в том числе и тем, кто осилил первую Under the Knife). Недостатки имеются, но они немногочисленны и заметны только в сравнении: что-то оставили как есть, где-то смущает нелепое нововведение. Игра, тем не менее, весьма и весьма достойная. Новые перепалки Дерека и Энджи прилагаются!

вания игра предоставит все необходимые пояснения. Если же с Trauma Center вы знакомы не понаслышке, сиквел встретит вас памятными лицами (вы ведь не забыли школьницу Линду, например?), при этом каждый раз игра подскажет, кто перед вами, чем знаменит и почему все так с ним приветливы. Описания в основном короткие и понятные, то же можно сказать и про задания. Если раньше начинающих хирургов смущали незнакомыми словами и непонятными с ходу требованиями, то сейчас былой перегруженности медицинскими терминами не наблюдается.



Бытовая хирургия

Операции стали если не проще, то логичнее, да притом заметно интереснее. Никаких больше скучных рутинных процедур! Вспомнив, как резать виртуальным скальпелем, Дерек сразу же примется за сложных пациентов. Извлечение костных осколков и последующая «сборка конечности», удаление капсулы с ядом, избавление от опухолей PGS (пост-GUILT синдром, требует введения препарата для детоксикации), наложение тканей на поврежденные ожогом участки (все как надо – донором послужит сам пациент)... Возможно, сейчас это видится чем-то подчеркнуто «больничным», но будьте уверены – в самой игре мнимая «реалистичность» продвинется не дальше знаменитых перепалок в духе: «Соберитесь, доктор Стайлс! Уж постарайтесь не напортачить!».

В оригинальной Under the Knife отмечались две беды: неустанно отсчитывающий время таймер и управление, подчас забывавшее, что со скальпелем шутки плохи, а любое неточное движение может стоить пациенту жизни. Разумеется, были и другие неприятные моменты. Все они учтены при создании сиквела: теперь на управление не нарадуешься, планирование операций позволяет завершать эпизоды с запасом времени, чертить пентаграмму стало заметно удобнее, а уровень сложности Easy действительно можно назвать «легким», а не «чуть-чуть не таким зверским, как Normal». Внешне игра изменилась мало, улучшения по графической части

СЕРИАЛ TRAUMA CENTER ТОЛЬКО СТАРАНИЯМИ ВОСТОРЖЕННЫХ ЖУРНАЛИСТОВ ОБРЕЛ ЗВАНИЕ «СИМУЛЯТОРА ХИРУРГА», НА ДЕЛЕ ЖЕ ОН ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ НАБОР СЛОЖНЫХ И ЗАПУТАННЫХ ГОЛОВОЛОМОК, РЕШАТЬ КОТОРЫЕ ПРЕДЛАГАЕТСЯ С ПОМОЩЬЮ СКАЛЬПЕЛЯ И ПЛАСТЫРЕЙ.

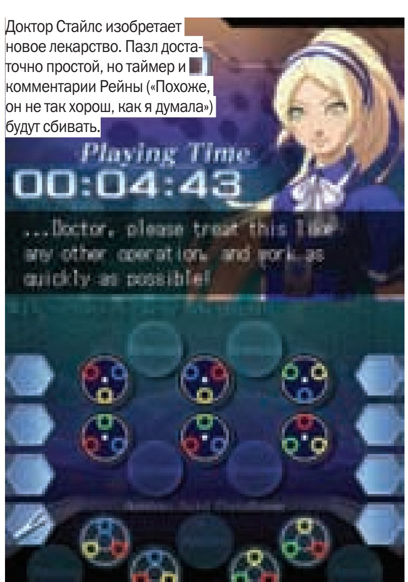
незаметны и большой пользы не несут. Непонятно также, для чего нужны отдельные озвученные реплики персонажей: по большей части неэмоциональные, они, помимо всего прочего, еще и не к месту расставлены. Там, где Энджи бросает Дереку злобную реплику, гневно глядя с «персонажного портрета», звучит плаксивый и виноватый голос. И при этом ни единый диалог не озвучен целиком! Так стоило ли вообще делать эти «голосовые затычки», если они никак не усиливают драматизм?

В целом Under the Knife 2 можно было бы назвать идеальным сиквелом портативной игры, если бы не сущие мелочи. Но и с ними она не разочарует соскучившихся по операционной хирургов-геймеров. Теперь удалять опухоли не только интересно, но еще и удобно, а это дорогого стоит. **СИ**





Доктор Стайлс встретит много красивых женщин. Энджи будет обижаться, что в конечном итоге станет поводом для ссоры: «Я тоже девушка, знаешь ли!»



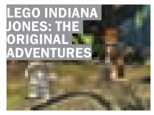
Доктор Стайлс изобретает новое лекарство. Пазл достаточно простой, но таймер и комментарии Рейны («Похоже, он не так хорош, как я думала») будут сбивать.

Познание в сравнении

Сюжет Under the Knife 2 берет быстрый старт: игроку рассказывают в двух словах, кто такие доктор Дерек и Энджи, что они забыли в Африке и что за старые знакомые навещают их по мере развития событий. Этого должно быть достаточно людям, не игравшим в первую часть. Однако если все же хотите узнать побольше и пройти оригинал, позволим себе вас предостеречь: Under the Knife была несбалансированной, местами нелогичной, а потому трудной игрой. Подборка операций там не могла похвастаться разнообразием, графику и дизайн не назовешь выдающимися, но зато сюжет до конца сохранял интригу, и следить за его развитием действительно интересно. Другое дело, что прохождение Under the Knife запросто можно забросить на середине из-за неочевидности и трудности некоторых заданий. При этом игроки с любой подготовкой сумеют до конца пройти сиквел, не сталкиваясь с необоснованно сложными эпизодами, где исход операции зачастую зависит от удачи. Впрочем, можете попробовать оригинал в версии для Nintendo Wii (Trauma Center: Second Opinion) – баланс там подправили совсем незначительно, а вот управление и дизайн – весьма заметно.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







6.5

› Jack Keane («Джек Кейн»)



Максим Васильев

Пиратские квесты вернулись после долгого перерыва. Похоже, что наследие прошлого все еще живет в сердцах разработчиков и вызывает у них тоску по ушедшим девяностым. Нам в очередной раз предстоит отправиться почти на край света, закрутить роман с красавицей и заодно спасти мир от злодея. Вопрос в том, захочется ли.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Kalypso Media
Российский издатель:
«Руссобит-М»/Play Ten
Разработчик:
Deck13
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.jackkeane.com
Страна происхождения:
Германия

Хорошая приключенческая игра не будет хорошей и приключенческой без бравого героя, лихо закрученной любовной истории, злого гения, вынашивающего дьявольские планы, и, конечно же, обезьянок – так казалось лет восемь назад, накануне четвертой части Monkey Island. Что ж, время не властно над истинными ценностями – в очередной раз, вдохновившись нетленкой от Lucas Arts, энергичная немецкая студия Deck13 отправляет в плавание «Джека Кейна», игру о пиратах, злом гении и, как вы уже догадались, обезьянках.

Мы попадаем в XIX век, когда Британская империя властвовала над морями и континентами. Проныра Джек просыпается связанным на вершине Биг Бена в компании двух недружелюбных типов. Все идет к тому, что история может окончиться, не начавшись. Однако вы появляетесь в жизни Кейна как раз вовремя, чтобы помочь ему выпутаться из передряги. Впрочем, он не замедлит попасть в новую заварушку, которая окажется куда более опасной и интересной. Известный злопыхатель Британской империи Доктор Ч, вероятно, наевшись несвежей овсянки, планирует обрушить мощь своего гения на благополучие Ее Величества и всех подданных. Для обезвреживания пакостника в его тайное убежище близ индийских берегов направляется суперсекретный агент короны, и, конечно же, никто не доставит его сохраннее, чем уже знакомый нам морской волк. Джек не хуже Индианы Джонса добирается до острова и… Сюжет сбавляет обороты. Что ж, можно обойтись без хорошей интриги, если у разработчиков окажутся в рукаве несколько запасных козырей.



Огромная голова, выложенная в скале, – дань гигантомании древних.

ВЫ ПОЯВЛЯЕТЕСЬ КАК РАЗ ВОВРЕМЯ, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ КЕЙНУ ВЫПУТАТЬСЯ ИЗ ПЕРЕДРЯГИ. ВПРОЧЕМ, ОН НЕ ЗАМЕДЛИТ ПОПАСТЬ В НОВУЮ ЗАВАРУШКУ…

В погоне за идеалом

Мультяшный и несуразный «Джек Кейн» никак не может быть серьезной игрой. А в любом пародийном квесте есть эпизоды, где удачно пошутить просто сам бог велел, где бывалый игрок нетерпеливо сглатывает в ожидании шутки. Есть они и в «Джеке Кейне», но большинство из потенциальных смешных положений оставлены разработчиками без должного внимания. Например, львиная доля юмора в Curse of Monkey Island приходилась на комментарии главного героя об окружающих предметах, людях и событиях. Здесь таких поводов проявить остроумие предостаточно, но персонажи стойко хранят молчание. В деревне работает служба такси. Главное средство передвижения, здоровенный индийский слон, «припаркован» точно напротив жилого квартала. Что об этом думает Джек и все остальные? Мы никогда не узнаем. Некоторое время спустя в деревенской гостинице разгорается пожар. И снова никто ничего не замечает. Должно быть, на каждую игру в индустрии отводится не только своя доля денег, но и определенная порция таланта. В «Джеке Кейне» он пошел на симпатичные модельки, занятный поначалу сюжет, неплохо прорисованные фоны… в общем, на долю юмора решительно ничего не осталось. Пара неплохих шуток попадется в начале, но ближе к концу остроумие сценаристов, помогавшее им сооружать забавные словесные конструкции, иссякает. Джек становится молчаливее, а в финальном эпизоде и вовсе ограничивается меткими определениями, вроде «Это ручка». Скука.

А вот картинка, повторимся, радует глаз. Заметно, что художники старались, воссоздавая краски индийской флоры, мир, живущий под палящими лучами южного солнца. Порой кажется, будто кислотного цвета листва изображена так правдоподобно, что играть лучше в темных очках. Да, «Джек Кейн» – это современная трехмерная адвенчура, яркая и привлекательная. Другое дело, что большую часть времени этого не чувствуешь. Игра следует традициям, заложенным в конце восьмидесятых. Джек движется по клику мыши. Левый щелчок – и он отправился пересекать экран в нужном направлении, правый – и герой набивает карманы всем, что встретит на пути. И эти маневры чаще всего происходят на узкой тропинке, пересекающей экран буквально слева направо. Да еще фоны, несмотря на детальную прорисовку, практически всегда остаются статичными, напоминая о позабытом 2D.

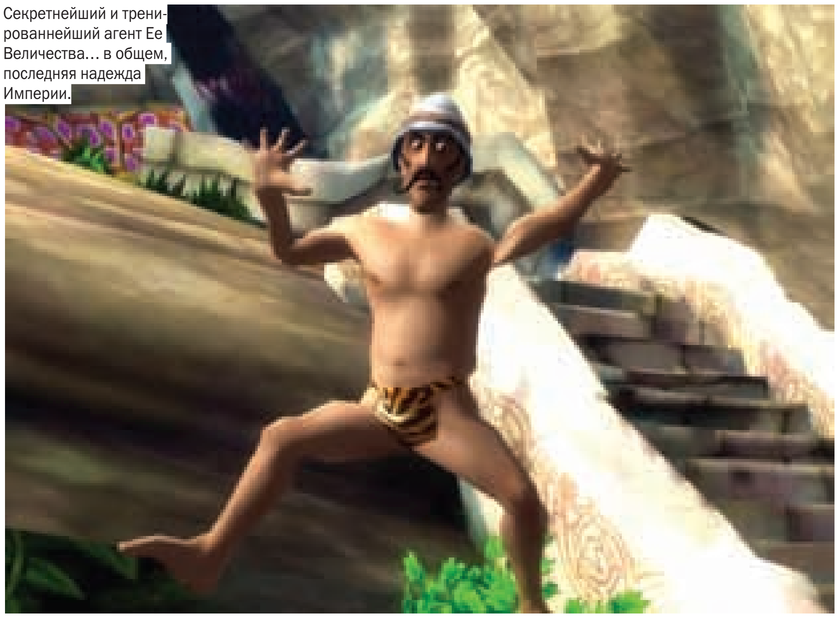
Настоящий Джек Кейн, йоркширец, моряк и редкостный сорвиголова, родился в 1854 году на берегах Атлантики в семье ирландского священника. Уже к 12 годам Джек бросил престижную школу, и отец за непослушание отправил его работать на один из бригов королевского флота. На новой службе он сдружился с пиратами и браконьерами и, презрев отцовские мечты об образовании, решился стать профессиональным искателем приключений. За следующие несколько лет на китобойном судне он побывал в южных водах, Арктике и Черном море. Пришвартовывался даже в китайском порту. Восемнадцатилетним юношей в должности помощника капитана он отправился на барке в Индию, успешно торговал там и получил звание первого помощника. В 1877 году Кейн побывал в Александрии, а затем вместе с индийским эмиром предпринял паломничество в город Мекку, что на Аравийском полуострове, удивляя местных жителей знанием хинди. Во время путешествий он делал множество записей об исламской культуре и архитектуре, поэтому некоторые историки считают его мусульманином, хотя англичане, как правило, с этим не соглашаются. Исплавав полмира, в конце XIX века Кейн вернулся в Англию и написал две книги о своих приключениях (Six Months in Meccah и My Journey to Medinah).

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Красочная графика, романтическая пиратская атмосфера, сложность игры возрастает постепенно, дружелюбный интерфейс, хорошая озвучка, игра подходит для всех возрастов.

НЕДОСТАТКИ Скучные и однообразные головоломки, устаревшая система управления, проблемы с камерой, бедный сюжет, сдающий к концу игры; юмор хромает на обе ноги; баги мешают прохождению.

РЕЗЮМЕ Если вы хотите увидеть продолжение искрометной Monkey Island, то эта игра не для вас. Студия Deck13 выпустила неплохое красочное приключение, которое, однако, ни в чем не стало открытием. Графические красоты и веселую нелепость происходящего затмевают недоработки и тут и там возникающие шероховатости. Это, скорее, крепкий середняк, который подойдет, чтобы скоротать пару вечеров перед экраном в семейном кругу и полюбоваться на индийские пейзажи, нарисованные в хорошем мультяшном стиле. Но на что-то большее «Джек Кейн» претендовать не может.


Секретнейший и тренированнейший агент Ее Величества… в общем, последняя надежда Империи.

Каждый первый западный журналист не забывает отшлепать игру за плохой перевод с немецкого на английский. Пишут, что из-за этого потерялась добрая половина шуток. Что ж, российским геймерам досталась локализация, сделанная «Руссобит-М» по английской версии. Персонажи озвучены удачно, равно как и голоса для каждого из главных героев подобраны грамотно. Одно осталось за кадром: большая часть шуток английской версии строилась на уморительном бормотании того или иного персонажа, а островитяне говорили с различными индийскими акцентами. И как раз эту особенность потеряли при русификации. Взамен мы получили пару вариантов кавказского произношения. Оно и понятно, своя рубашка ближе к телу, но тогда при чем же здесь Индия?

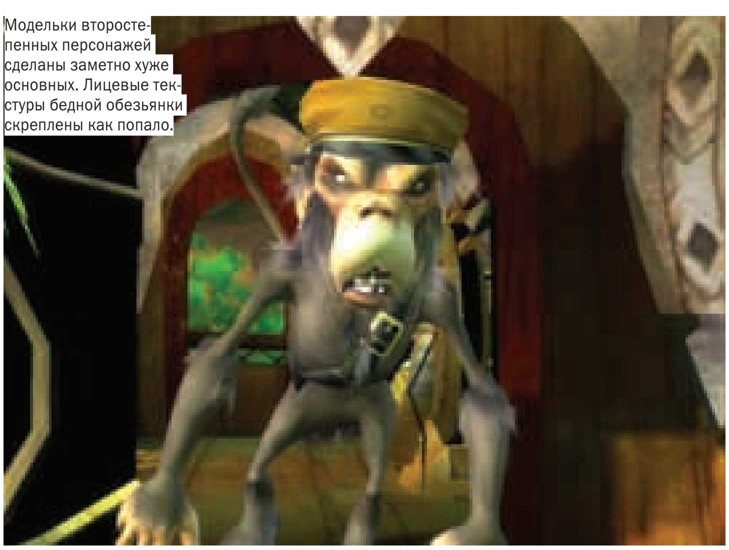
Слон – недорогое такси.


Бег на месте

Похоже, в Deck13 не на шутку испугались слухов о смерти квестовой традиции и взялись рекордными темпами выпускать адвенчуру за адвенчурой. Что ни говори, а четыре игры за три года – это много даже для немецких энтузиастов (*а «Нэнси Дрю» все равно никому не догнать. – Ред.*). И самое обидное, что, сделав ставку на количество, Deck13 принесла в жертву качество. На шлифовку проектов и учет пожеланий геймеров совершенно не остается времени. Пару лет назад студия добилась признания и получила несколько наград за квестовый сериал «Анк», пародировавший жизнь древнего Египта. Журналисты хвалили приключения в гробницах фараонов, но отмечали и недостатки. Большинство по наследству перешло к «Джеку Кейну» – это и не самые смешные шутки, и однотипные задачки из серии «создай из кучки хлама нечто полезное», и неудачно настроенная камера. Один из наиболее неприятных багов обнаруживается буквально под ногами. В джунглях, недалеко от отдыхающего слона, из-под носа Джека исчезает ящик с инструментами. На самом деле он остается на месте, и им можно воспользоваться. Тем не менее, он совершенно невидим. В Интернете советуют прогуляться по окрестностям, а затем вернуться к слону – таким образом ящик выйдет из сумрака, и его удастся разглядеть.

Конечно, у «Джека Кейна» есть ряд достоинств, начиная с проработанного игрового мира, своеобразного (*я бы даже сказал, редкого – Ред.*) юмора и заканчивая не такими уж плохими персонажами. Студия Deck13 сделала веселую и не слишком сложную игру. Другое дело, что новинка пытается пародировать классику жанра. А значит, должна оцениваться по критериям качества, этой классикой установленным. Здесь же все вторично, да и мелкие недоработки постоянно бросаются в глаза. «Джек» хорошо разбежался, но вместо прыжка через перекладину стал раскачиваться на ней, как та самая обезьянка. **СИ**

Самое интересное в квестах – это задачки. Головоломки из «Джека Кейна» не станут новым словом в жанре, но порой они превращаются в игровой театр абсурда. Говорят, дети мыслят нестандартно. Если это правда, то «Джек Кейн» самая что ни на есть семейная игра. Очень быстро в карманах Джека соберется внушительная коллекция разнообразных предметов, из которых придется создавать самые невероятные комбинации. Какому взрослому, например, придет в голову натянуть старый носок на пустую банку из-под варенья, чтобы соорудить сигнальный фонарь? А как насчет ловли досок из моря на корабельного червя? Так что если рядом бегает пара сообразительных малышей, смело можно приглашать их к экрану. А если нет, придется слегка перестроить мышление и вспомнить то время, когда деревья были выше, а Lucas Arts цвела и пахла стараниями известных квестостроителей.


Модельки второстепенных персонажей сделаны заметно хуже основных. Лицевые текстуры бедной обезьянки скреплены как попало.


Скрюченные цепкие пальцы выдают в Докторе Ч человека с претензией на мировое господство. Впрочем, пока он ограничивается планами по завоеванию п-п-п… перьев!

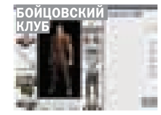
7.0



ПОХОЖИЕ ИГРЫ







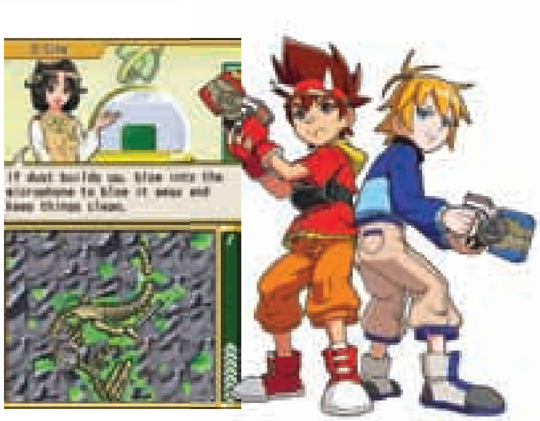
ИНФОРМАЦИЯ

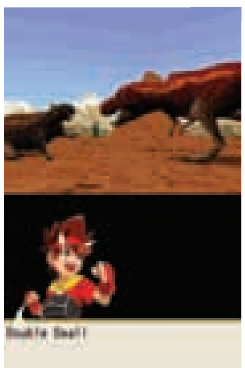
Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Climax Entertainment
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
http://web.sega-europe.com/dinoking
Страна происхождения:
Япония

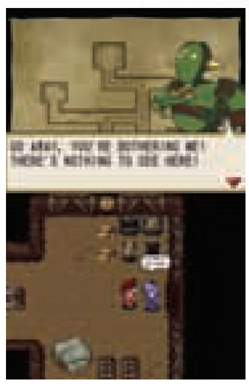
Вверху: Радар помогает засечь полезные ископаемые с точностью до одной игровой клетки и время от времени требует подзарядки.

Слева: Для возможностей железа DS трехмерные динозавры чудо как хороши. И анимация не подкачала.

Справа: Враги, которым хватает смелости не нападать исподтишка, обычно выставляют на бой сразу несколько динозавров.







Dinosaur King

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Когда разработчикам Dinosaur King дали задание написать игру по аниме-сериалу, основанному, в свою очередь, на карточной игре, те смогли углядеть в этой теме призыв «Собери их всех!» и создали вполне достоверный клон «Покемонов». Нам предстоит делать в основном все то же – ходить по полям и лесам, ввязываться в драки, собирать новых монстров и лечить их в городах. Основное отличие: место неведомых зверушек заняли любимые всеми динозавры. Сражения древних ящеров протекают в полном 3D, а боевая система неприкрыто копирует «камень-ножницы-бумагу». И ведь полагаться на слепую удачу не придется: противник по мере сил помогает нам «контекстными подсказками» – фразами вроде «Узри же мощь моего особого удара!», при этом его особый удар нам, разумеется, известен заранее. Сбор новых динозавров – отдельная мини-игра: в любой момент можно достать «радар» и прошерстить близлежащую территорию, найти «тайник» и выкопать останки динозавра. В городе окаменелости нужно отчистить стилусом, и получить… живого звероящера! Кстати, информация о каждом таком «покемоне» (вполне достоверная) тут же появляется в энциклопедии: игра берет на себя и образовательные функции. В остальном Dinosaur King, как минимум, не хуже традиционных «Покемонов» – и наверняка понравится тем, кто к японским мультяшкам не благоволит, а вот настоящих динозавров любит.

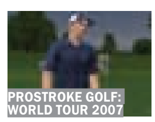
НЕДОСТАТКИ Унаследованные от «Покемонов» длинные прогулки и надоедливые случайные битвы.

ДОСТОИНСТВА Динозавры! А еще отличное 3D во время битв, симпатичная спрайтовая графика все остальное время, интересная боевая система, познавательная энциклопедия и какой-никакой сюжет.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



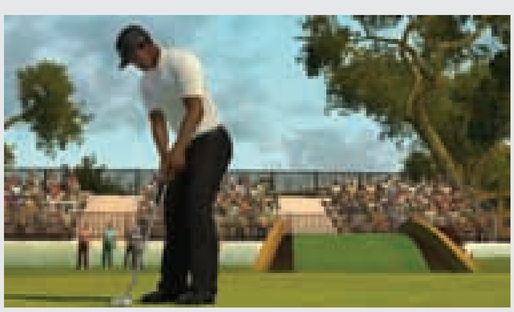




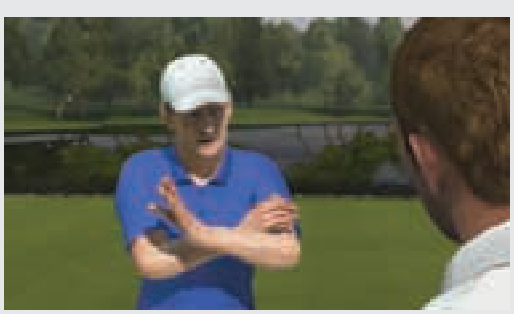
9.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sport.golf.simulation
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Tiburon
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.easports.com/tigerwoods09
Страна происхождения:
США



Вверху: Игра на паттинг-грине – традиционно наиболее сложный геймплейный элемент, но, к счастью, управление PGA Tour 09 прощает больше ошибок, чем прошлогодняя «восьмерка».



Вверху: Личный тренер Тайгера Вудса – Хэнк Хэни – познакомит вас с основами игры и поможет подтянуть проблемные характеристики в паузах между соревнованиями.

Tiger Woods PGA Tour 09

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Можно ничего не знать о Тайгере Вудсе, путать богги с берди, в глубине души презирать все спортивные симуляторы, и при этом… получить неподдельное удовольствие от игры в PGA Tour 09. В этом году геймплей знаменитого гольф-сериала наконец-то отшлифован до такой степени, что приобрел ценность даже в отрыве от жанра: играть в PGA Tour 09 интересно не из-за того, что это, дескать, самый достоверный симулятор с приятной глазу картинкой, а потому как управление безупречно и игровой процесс затягивает, словно сильнодействующий наркотик.
Из ключевых нововведений этого года нельзя не упомянуть систему четырех динамически изменяемых атрибутов (сила, точность, ближние подачи и паттинг) и личного тренера Тайгера – Хэнка Хэни, который помогает прокачивать спортсмена при помощи упражнений, оформленных под мини-игры. К слову, о режимах игры: помимо традиционной карьеры, быстрых матчей и онлайн-соревнований, PGA Tour 09 предлагает добрую дюжину различных hot-seat режимов с поддержкой до четверых игроков! Ну что тут можно сказать? Запасайтесь геймпадами и попкорном – отличный вечер в кругу семьи или друзей вам обеспечен.

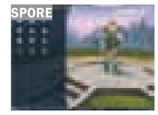
НЕДОСТАТКИ Главный недостаток PGA Tour – сеттинг: ну не родной это для нас вид спорта, хоть ты тресни! Система предсказания траектории патта иногда доводит до белого каления своими постоянными ошибками.

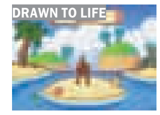
ДОСТОИНСТВА Почти идеальные управление и интерфейс, широкий выбор режимов, интересная система изменяемых атрибутов, большой набор аксессуаров для переодевания спортсменов.


Acer рекомендует Windows Vista® Home Premium.
ASPIRE G
PREDATOR
SOON THE CHALLENGE WILL BEGIN
intel Core 2 Extreme inside
Extreme Performance
NVIDIA. SLI
Вооруженный до зубов четырехъядерным процессором Intel® Core™2 Extreme, видеокартой NVIDIA® SLI® для трехмерной графики, современной системой охлаждения, NVIDIA® nTune™ для сильнейшего разгона процессора, Predator с агрессивным дизайном готов к самым решительным действиям. А вы?
реклама
www.acer.ru/predator
acer
УЖЕ СЕЙЧАС ЭКСКЛЮЗИВНО В МАГАЗИНАХ "М.Видео"
ГОРОДА РОССИИ 8-800-200-777-5
МОСКВА (495)777-777-5
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН WWW.MVIDEO.RU
М.видео

6.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

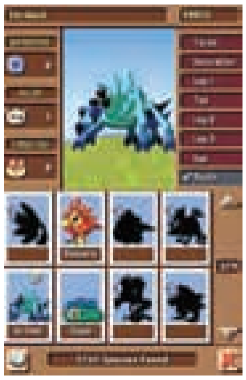


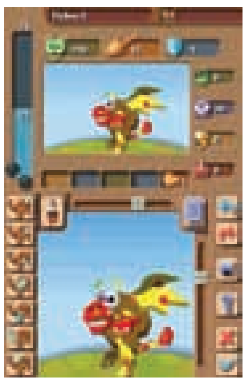
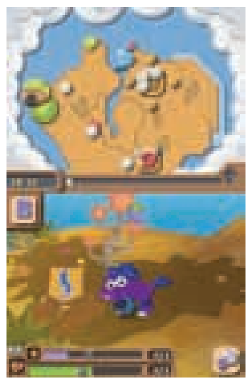




ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
action-adventure/
mini-games
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://eu.spore.com/whatisspore/platforms/nintendo_ds.cfm
Страна происхождения:
США



Слева: Тут, как и в старшей версии, самое эффективное в плане выживания существо – не обязательно самое миловидное. Скорей наоборот.

Справа: Вроде бы, все сделано наглядно: все возможные действия отражаются иконками, но иногда сложно понять, что на них изображено, а, главное, зачем это нужно.

Spore Creatures

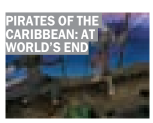
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Законы рынка неумолимы, перед ними остается только пасть ниц в священном трепете. Именно они повелели доставить очередное детище Уилла Райта прямо в карман обывателю. И, как говорится, «стало так». Но «увидим» ли мы, что это «хорошо весьма»?
Вместо трехмерных чудиков – плоские спрайты, очень странно ходящие боком по объемному миру. Вместо гибкого редактора – набор фиксированных частей тела (плоских!), которые дозволено поворачивать, масштабировать и более-менее произвольно соединять. Графика еще больше напоминает мазню младенца, украшающего кашей слюнявчик. Несколько этапов «жизни» подопечных свелись к одному – существа носятся по незнакомой планете не то «от» не то «за» таинственной летающей тарелкой, пока «голос за кадром» текстом обвиняет инопланетян в генетических экспериментах. Размножение и «присвоение» чужих генов по-прежнему на месте, а вот мини-игры возросли и числом, и разнообразием. Мы не только «дружимся» и «деремся», но и, например, бегаем с приятелями наперегонки. Впрочем, если немного отвлечься от славы знаменитого «старшего собрата», все происходящее, оказывается, мы уже видели во множестве «симуляторов дружбы» или JRPG для той же DS, пусть и в другом антураже.

НЕДОСТАТКИ Неряшливая графика, сбои в анимации существ, созданных с особой фантазией. Отсутствие в геймплее чего-нибудь принципиально нового или хотя бы захватывающего.

ДОСТОИНСТВА Какая-никакая свобода в редакторе, разнообразие мини-игр по сравнению со «старшей» версией.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



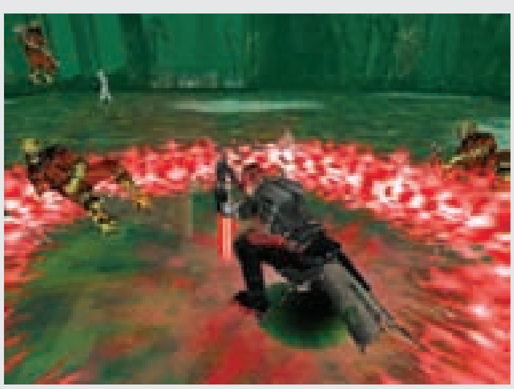
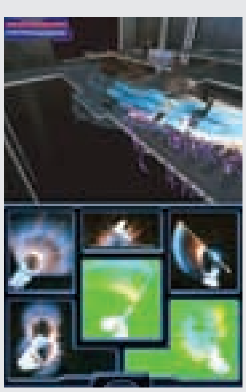
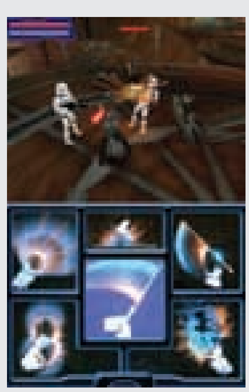




4.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
LucasArts
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
n-Space
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.lucasarts.com/games/theforceunleashed
Страна происхождения:
США

Слева: Быстро проведя стилусом по ряду пиктограмм, можно получить комбо.

Справа: Имперские штурмовики выглядят склеенными из картона солдатиками. Да и сражаются так же – никак.

Star Wars: The Force Unleashed

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ «Громким большим проектам – громких же братьев меньших!» Правильно? Нет. По крайней мере, так считают в LucasArts. Вообще говоря, зря они решили погнаться сразу за шестью зайцами, разрабатывая новый проект во вселенной «Звездных войн». Больше всего, наверное, это сказалось на «младшенькой» – версии для DS. Конечно, совсем исключить тот вариант, что разработчики действительно старались сделать хорошую игру, не уступающую версиям для «больших» платформ, нельзя. Но верится в это с трудом. Единственная хоть как-то любопытная идея здесь – управление. Да, при взгляде на скриншоты кажется, что перед нами еще один типичнейший платформер вроде Assassin's Creed: Altair Chronicles, а значит и управление должно быть соответствующее – бег на крестовине, прыжок и удары на кнопках... Как бы не так! Все действия и атаки размещены на тачскрине в качестве кнопок-пиктограмм, и во время боя придется отчаянно по этому экрану колотить (или елозить, составляя комбо). Резоны этакой задумки хранятся в тайне – но вот удобнее от этого не становится. Да и не очень-то хотелось: более чем посредственное исполнение всех без исключения аспектов игры не позволяет ей выйти за пределы непрестижного класса «поделки по мотивам». Более того, сюжетно данная игра никак не дополняет общую вселенную, и лучше купите версию для Xbox 360 или PS3.

НЕДОСТАТКИ Трехмерная «ретрографика» в стиле середины девяностых, угнетающие цвета, непонятная камера а-ля «рыбий глаз», унылый геймплей, неудобная (при всей своей любопытности) схема управления.

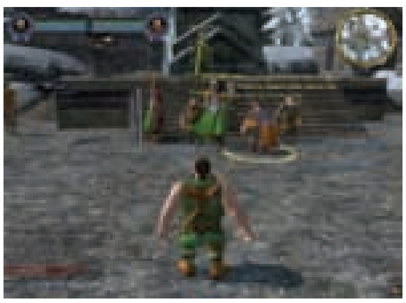
ДОСТОИНСТВА Пыхтящий Вейдер, музыка Джона Уильямса, напарники и, хм, любопытная схема управления.


ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
Corbina telecom
акадо
НТВ ПЛЮС
СТРИМ
qwerty
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

Властелин Колец Онлайн: Тени Ангмара





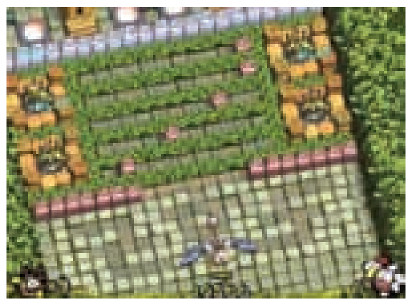
PC (2 DVD)

Оригинальное название: Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
Жанр: role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель: Sierra
Российский издатель: IT Territory
Разработчик: Turbine
Количество игроков: тысячи
Системные требования: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.lotro-russia.com
Страна происхождения: США

Как известно, все поклонники Толкиена делятся на две армии. Нет, не сил Света и сил Тьмы, а на тех, кто считает, что имена и названия в книгах Профессора надо транслитерировать, и на любителей «говорящих» переводов. Русская локализация Lord of the Rings Online должна прийтись по душе последним – среди персонажей полно Прорытвинсов и Кирпиччинов, а населенные пункты носят названия вроде Переплетень и Занорье. Похоже, что, как и в случае с BioShock, терминологию в процессе меняли, и, например, одна и та же местность фигурирует в игре и как Скэри, и как Пугань. Впрочем, таких ошибок в переводе минимум, и описания заданий, предметов, навыков и всего прочего вопросов не вызывают (а если и вызывают – в онлайновой-то игре всегда можно у кого-нибудь спросить). Скажем прямо – игроки, нарекающие своих персонажей именами вроде «Гверцители», «Крипышь» и «Доуджонс» рушат атмосферу Средиземья гораздо сильнее. Полный обзор Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar вы можете найти в №234 «Страны Игр».

РЕЗЮМЕ Прибежище для толкиенистов, ранее прозябавших в Нескучном саду. Теперь стать хоббитами, гномами да орками смогут и те, кто не силен в английском.

Куриная атака





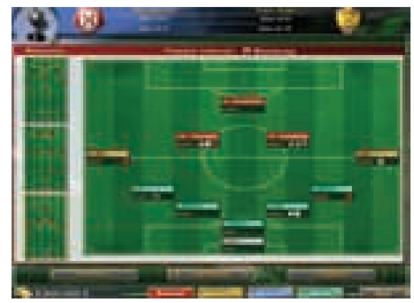
PC (1 CD)

Оригинальное название: Chicken Attack
Жанр: special.puzzle
Зарубежный издатель: Intenium
Российский издатель: «1С»
Разработчик: Intenium
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 16 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/kur_ataka
Страна происхождения: Германия

Арканоид про курицу, пытающуюся на протяжении 79 уровней вызволить из плена цыплят, кажется скучным до тех пор, пока не знакомишься с главной героиней. Наседка Паула, вооружившись коромыслом, отбивает шарик в препятствия и во врагов, постепенно, шаг за шагом, приближаясь к птенцам. Не передать словами, как она двигается, как смешно перебирает лапками, как вихляет из стороны в сторону, изо всех сил стараясь не упустить шарик и не потерять одну из трех попыток. Анимация – главный и единственный источник юмора в игре, но ее хватает надолго. Уровни монотонны, зато разнообразия добавляют препятствия. И если поначалу воины племени майя и статуи богов не доставляют никаких хлопот, то ближе к финалу раздражителей становится куда больше. Из поверженных врагов вываливаются бонусы, их свойства описаны в разделе «Помощь», состоящем из 37 страниц (на каждой, правда, два предложения, не больше). Там-то и выяснилось, что локализаторы не в меру часто используют тире, а черные червяки дают «полохой бонус».

РЕЗЮМЕ Классический арканоид, где курица Паула носится по уровням, сбрасывает лишний вес и пытается спасти своих цыплят.

Футбол: Спортивный менеджер





PC (1 CD)

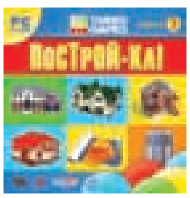
Оригинальное название: Heimspiel 2006: Der Fussballmanager
Жанр: sports.football.management
Зарубежный издатель: The Games Company
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: Greencode
Количество игроков: до 4
Системные требования: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=2051
Страна происхождения: Германия

Вы – менеджер. Имя и фамилию придумайте сами, дату рождения тоже. Заполнив «анкету», выберите клуб. Российская Премьер-лига в списке не представлена, зато разрешают возглавить, скажем, «Манчестер Юнайтед» и тренировать таких звезд, как Stuckwell, Kamphois и Ehrat. Да, лицензиями Greencode не запаслась. Зато во время тренировки вы вольны менять параметр «Усилия», отвечающий за старание футболистов на поле. Столь бредовой функции, к счастью, нет больше ни в одном спортивном менеджере. 3D-трансляции выполнены из рук вон плохо – обрубки-футболисты способны рассмешить кого угодно. На поле творится дикая суета: все гоняются за мячом, включая забывших про свои обязанности защитников, правил никто не знает, голы каким-то чудом забиваются, а матчи заканчиваются с хоккейным счетом. Переводом занимались далекие от футбола люди, да и невнимательные к тому же. Графа с позициями игроков почему-то называется «Способности», в ней множество ненужных сокращений и путаница с падежами существительных.

РЕЗЮМЕ Тривиальный футбольный менеджер для тех, кому трудно ориентироваться в потоке таблиц Football Manager 2008 и FIFA Manager 08.

Построй-ка!



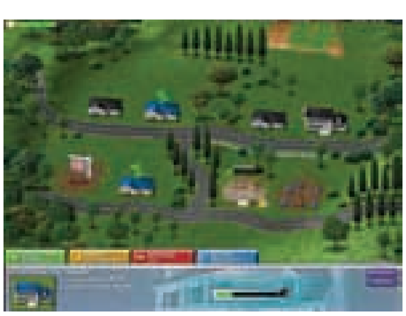


PC (1 CD)

Оригинальное название: Build-a-lot
Жанр: strategy.tycoon
Зарубежный издатель: HipSoft/MumboJumbo
Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
Разработчик: HipSoft
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 600 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/postroi-ka/
Страна происхождения: США

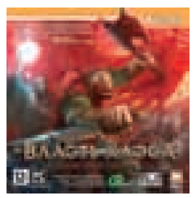
«Построй-ка!», подобно другим проектам, представленным на сайте turbogames.ru, свойственна бюджетность. Чтобы на равных соперничать с SimCity 4, ей не хватает масштабности, не говоря уже о намеренно заниженной сложности. Столь демократичный градостроительный симулятор еще поискать: золотые стрелочки услужливо показывают, на какую кнопку нажать, градоправители вечно лезут с советами, а строительство объектов требует считанных секунд. «Карьера» состоит из 35 локаций, разбросанных по семи городам, каждым из которых руководит мэр. Выдаваемые градоначальниками задания оригинальностью не блещут: как правило, просят отгрохать несколько зданий (всего построек чуть больше десяти), отремонтировать старые помещения, скупить свободные участки, улучшить городские имения, повысить ежедневную прибыль от владения территориями. Уложиться требуется в строго отведенное время, иначе переигровки не избежать. Локализация выполнена скупо, по-спартански: переведены текстовые подсказки и сообщения от мэров; было использовано два стиля шрифтов: Arial и Times New Roman.

РЕЗЮМЕ Простенький градостроительный симулятор, которому отчаянно не хватает свежих идей и двух-трех уровней сложности.



Власть хаоса



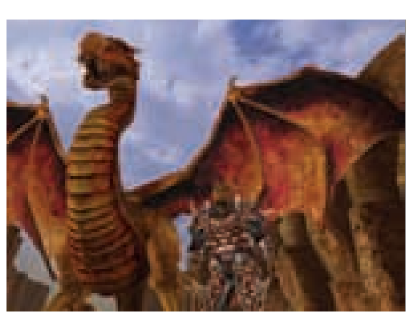


PC (1 CD)

Оригинальное название: World of Chaos
Жанр: role-playing.console-style
Зарубежный издатель: Xider
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: BrainFactor
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.5 ГГц, 128 RAM, 64 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=1835
Страна происхождения: Венгрия

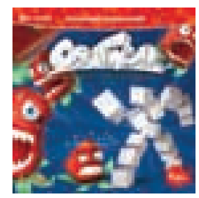
Иногда наши восточноевропейские соседи вдруг рождают самобытную игру с мистико-философским сюжетом и на собственном движке. Таковы Daemonica, Avencast, Frater и многие другие. Все вертится вокруг элементов adventure/RPG/action в той или иной пропорции. В нынешнем случае RPG превалирует, а боевая механика представляет собой смесь наработок Fallout и традиционных для JRPG боев «на специальной арене». В основу сюжета легло литературное творчество Джона Колдуэлла (псевдоним Иштвана Немеша). Движок самопальный, пейзажи больше всего напоминают потуги начинающих «строителей» в настольном Warhammer: так, «на лоне природы» речка течет вопреки всем законам физики не там, где земля понижается, а там, где геймдизайнеры проложили ее русло. Прямо, как шоссе. Небрежность чувствуется во всем, даже перевод вышел под стать игре: обрывки оригинальной озвучки во вступительном слове, отсутствие редактуры. Картину довершает обилие ошибок, на некоторых конфигурациях фатальных. Увы, но ценность игры перечисленные особенности не увеличивают.

РЕЗЮМЕ Игра – редкий представитель венгерского геймдева на нашем рынке, только этим и интересна. Лучше книжку почитать.



Свитмен: Сахарное приключение





PC (1 CD)

Оригинальное название: Свитмен: Сахарное приключение
Жанр: action.platform.2D
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Casual And Serious Games
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=421
Страна происхождения: Россия

Чем-чем, а оригинальным сюжетом «Свитмен» похвастаться может, ведь здесь идет речь о противостоянии профессора, чье сознание переселилось в горку сахарных кубиков, и злобного… ведра! Игровая механика поначалу тоже кажется новаторской – наш герой может трансформироваться из сахарного человечка, похожего на персонажа Rumble Box, в шарик (чтобы кататься), вертолет (чтобы летать), гирю (чтобы давить) и змейку (чтобы лазать вверх и вниз по столбикам и стеблям растений). Ветераны Mega Drive вспомнят Vectorman, но здесь все происходит в 3D. Разбиения на уровни как такового нет – за ведром мы гоняемся в пределах огромной (с точки зрения героя, по крайней мере) квартиры. Игра на масштабах какое-то время развлекает, но потом скука берет свое – враги и встающие перед нами задачи не слишком разнообразны, а тема «мы маленькие, а все гигантское», хоть и не так заезжена, как Вторая мировая, видела и лучшие воплощения. Хотя постепенное пропитывание героя водой при попадании этого самого героя в лужу сделано весьма симпатично.

РЕЗЮМЕ Принимать малыми дозами. Может вызвать ностальгию, усталость, кислый привкус во рту. Показания: обилие свободного времени.



Волшебник Изумрудного города: Огненный бог Марранов



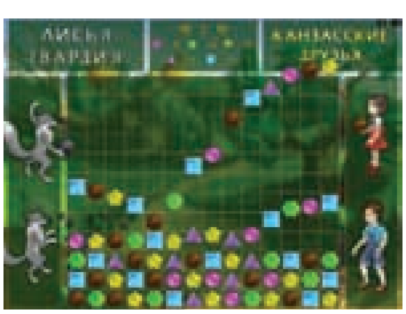


PC (1 DVD)

Оригинальное название: Волшебник Изумрудного города: Огненный бог Марранов
Жанр: adventure.third-person.fantasy
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: Electronic Paradise
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.3 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=2035
Страна происхождения: Украина

Electronic Paradise не в первый раз берется за произведения писателя Александра Волкова, а достаточно часто делает обучающие игры по мотивам «Волшебника Изумрудного города». «Огненный бог Марранов» берет за основу сюжет одноименного произведения, четвертой книги из цикла о Волшебной стране. Злобный Урфин Джюс, забытый всеми после разгрома деревянной армии, возвращается, лелея планы мести. Выдавая себя за бога Марранов, он объявляет войну соседним народам. Примирить враждующие стороны суждено Энни, ее другу Тиму, песику Тотошке и двум механическим мулам. Адвенчура следует сюжету первоисточника, разбавляя действие головоломками и мини-играми. И если с квестовой частью все буднично, то развлечения вроде волейбола получились действительно интересными, хоть и неоригинальными. Головоломность пазлов зависит от выбранного уровня сложности, в результате чего возрастной диапазон аудитории игры гораздо шире, нежели у других творений Electronic Paradise. «Огненный бог Марранов» должен понравиться не только детям от 3 до 6 лет, но и ученикам младших классов.

РЕЗЮМЕ Увлекательное путешествие в Изумрудный город в компании Энни и ее друзей. Одна из лучших детских отечественных адвенчур.



Магия слов





PC (1 CD)

Оригинальное название: Магия слов
Жанр: special.puzzle
Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
Разработчик: GFI
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 700 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/magiya_slov/
Страна происхождения: Россия

«Главное оружие против сил зла – слова, они обладают сокрушительной мощью», – пожилой маг открыл секрет безымянному школьнику, невесть каким образом оказавшемуся в волшебном мире. Взяв с собой книгу (предположительно, толковый словарь Ожегова), юноша отправился воровать древние артефакты у главарей банд, фантомов, рыцарей с пушками времен Петра I, вурдалаков и прочих сказочных тварей. Передвигаясь по двухмерным локациям (а точнее, по кошмарным jpg-фонам) без посторонней помощи, герой останавливается, чтобы силой слов хорошенько навалять очередному вору, преградившему путь. Всякий раз, сталкиваясь с неприятелем, требуется составить слова из 16 букв, заполнивших поле внизу экрана. При этом надлежит помнить, что атаковать можно только нарицательными существительными, глаголы с прилагательными игра не признает, равно как и имена и названия городов. По мере прохождения герой получает восстанавливающие здоровье зелья, но они, право, бесполезны – больно легко воровать артефакты, перешагивая через могилы врагов.

РЕЗЮМЕ Вино, кино, миг, вол, шлак, театр, школа – наиболее часто используемые в игре слова. Про остальные просто забудьте.



Сумотоха



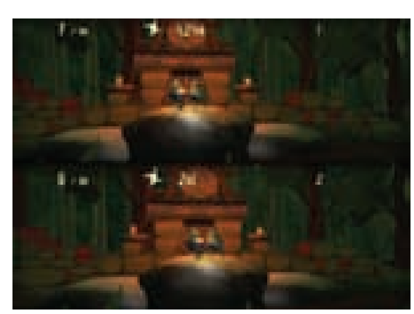


PC (1 CD)

Оригинальное название: Сумотоха
Жанр: action.platform.2D
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: One More Studio
Количество игроков: до 2
Системные требования: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=425
Страна происхождения: Россия

Авторы «Сумотохи» добавили в схему скоростного платформера в духе Sonic the Hedgehog еще один параметр – устойчивость главного героя. Стоит нашему подопечному отклониться от вертикали, как тут же возникает опасность, что он упадет и текущий отрезок уровня придется переигрывать. Понять, как сохранить равновесие, не так-то просто, и даже если вам кажется, что вы дважды делаете одно и то же, результаты могут различаться значительно – спасибо «честной» физике. Этой особенностью – малые изменения влекут большие последствия – игра напоминает Ragdoll Kung Fu. Чем-то схож и «картонный» графический дизайн. Озвучено действо замечательными гитарными композициями группы «Жители окраин», да еще смехом и аплодисментами невидимых зрителей, наблюдающих за телодвижениями облаченного в маваси удальца. Или двух – на пару с товарищем можно побегать наперегонки или потолкаться в режиме «царь горы». Праздник портят довольно высокая сложность да орфографические ошибки. Впрочем, в проектах такого калибра они, к сожалению, стали уже нормой.

РЕЗЮМЕ LittleBigPlanet для бедных. Без редактора, зато с возможностью записи роликов и с крайне неустойчивым главным героем.




20:30
понедельник - четверг
УниВер
"...ЛУЧШИЙ КОМЕДИЙНЫЙ СЕРИАЛ ОСЕНИ..."
Гарик Мартиросян
ТНТ

Плеер Samsung

ВСЕ ВИДЫ МЕДИА В ОДНОМ УСТРОЙСТВЕ

В наш цифровой век геймер не только играет в Metal Gear Solid 4 и читает в журнале статьи о Tokyo Game Show, но и смотрит видео на тему любимого хобби. Это могут быть репортажи с выставок на нашем диске, трейлеры грядущих хитов и даже самодельные ролики других поклонников электронных развлечений. Смотреть все это можно на домашнем ПК или ноутбуке, но к чему себя ограничивать? Свежее видео удобно носить с собой в кармане, чтобы можно было показывать друзьям или смотреть в метро. Как это работает, мы проверили с помощью плеера Samsung Q1.
Перед загрузкой в память устройства фильм необходимо обработать с помощью программы EmoDio, входящей в комплект. С изображениями все легко и просто - Q1 поддерживает JPG-, GIF-, PNG- и BMP-файлы, которые можно использовать в качестве обложек альбомов или заставки на экран. Большой (2,4”), четкий (240x320 пикселей) и яркий дисплей позволяет с комфортом просматривать видеоролики; мы, например, раз двадцать прокрутили сцену, когда Неро впервые встречается с Данте и обменивается ударами мечей. Замечательные картинки для заставок на экран, кстати, вы можете найти в разделе обоев у нас на DVD.
Кажется, вся современная техника умеет проигрывать музыку в формате MP3; но, все же, лучше использовать для этого плееры, а не телефоны или утюги. В этом смысле Q1 – то, что доктор прописал. Процессор DNSe 3.0, встроенный в эту модель, гарантирует замечательное качество воспроизведения звука. А четырнадцать настроек эквалайзера позволят добиться нужного эффекта. Уникальной функцией плеера является его способность самостоятельно выбирать подходящую настройку, исходя из данных о жанре композиции (эти данные содержатся в тегах файла). Важно и то, что Q1 поддерживает формат FLAC, который сжимает музыку без потери качества. В комплекте с плеером идут наушники-вкладыши Samsung EP450, которые благодаря силиконовым вкладкам блокируют внешние шумы и обеспечивают комфортное прослушивание. Чем именно наслаждаться – решать вам, но (так, к слову) в декабре в Москву приезжает финская группа Poets of the Fall, прославившаяся основной темой Max Payne 2. Самое время купить альбом, сграбить с него MP3, залить в Q1 и подготовиться к встрече кумиров. Жаль, что живые концерты Коды Куми или Аюми Хамасаки в России увидят в лучшем случае наши дети, так что тут без плеера никак не обойтись.
Плеер Samsung Q1 умеет еще много разных интересных вещей. Например, в отличие от большинства недорогих диктофонов: он сразу записывает голос в файлы формата MP3. Так можно, например, вести дневник своих приключений в MMORPG. К девяностому уровню получится аудиокнига, достойная пера лучших отечественных авторов фэнтези. Еще он умеет показывать текст на русском языке – если вам вдруг захочется изучить эпос по мотивам “Сталкера”, выпущенный российским издательством “Эксмо”, или архив старых номеров “СИ”. Если вдруг с пониманием букв у вас проблемы, плеер может прочитать книгу вслух. Даже если она на иностранном языке.
Впрочем, самое главное – то, что Samsung Q1 выглядит стильно и будет прекрасно сочетаться у вас в кармане с новейшей версией Nintendo DS. Поиграли часик в Advance Wars: Dark Conflict, утомились думать головой - достали плеер и включили что-нибудь легкое, успокаивающее. Например, геймерско-анимешные клипы с сайта www.amvnews.ru (рекомендуем Conversational Spanish; он посвящен парням, одержимым панцу). Пятнадцать минут перерыва – и снова к игре.



Q1



ЦЕНА
115€

ПАРАМЕТРЫ:

Память: 4 / 8 / 16 Гб;
Дисплей: TFT, 2,4", 240x320;
Форматы: MP3, WMA, OGG, FLAC, MPEG-4, WMV, JPG, BMP;
Дополнительно: FM-тюнер с функцией RDS, диктофон;
Размеры: 50x98x10,9 мм; вес: 61 г.

РАДИО

Увы, радиостанции Gameland.FM пока не существует, но мы уверены, что у вас и так есть пара любимых станций. Перед тем как начать работу с приемником в Q1, настройте регион и чувствительность приема сигнала (низкая, средняя, высокая). Каналы ищутся как в автоматическом, так и в ручном режиме. Любимые станции можно сохранять в памяти плеера. Одна из самых востребованных функций – запись радиосигнала в формат MP3 (главное – потом не выкладывать эти записи в торренты). Существенным плюсом является поддержка RDS.

УПРАВЛЕНИЕ

В модели Q1, так же, как и в S3 или T10, реализовано сенсорное управление. Центральным элементом является четырехпозиционная «кнопка» навигации в форме ромба, углы которого светятся нежно-голубым светом.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



Аркада

«Страна Игр» рассказывает про новую ритм-игру от Konami: uBeat, jubEat, UBeat, JuBeat, ubeat, U Beat или как там ее!

Bookshelf

- Мария Грация Сильято «Калигула»
- Фред Варгас «Дело трех императоров»

Online

- Дистанционное обучение в Интернете: учись, не выходя из дома.

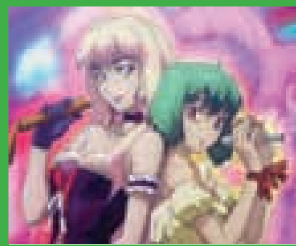
- Репортаж с ASUS Summer Cup 2008.

- Репортаж с ESWC 2008

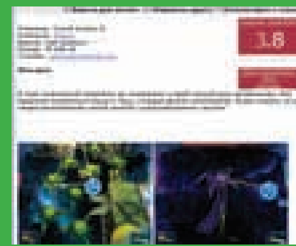
- Репортаж Games Fest

- Репортаж с игрового фестиваля EYE.Foxconn

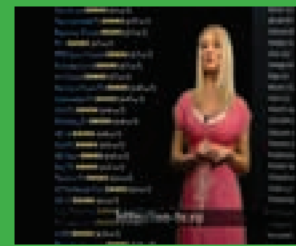
Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» канале Gameland.TV





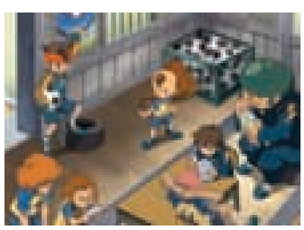
Другие игры геймера

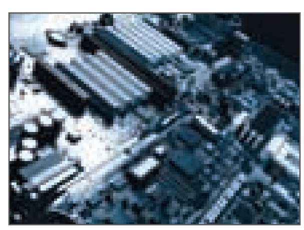
7 ноября
Сходить на сайт amazon.com и оформить заказ на вторую часть комиксов по мотивам Gears of War. Ну и, конечно, купить игру Gears of War 2.

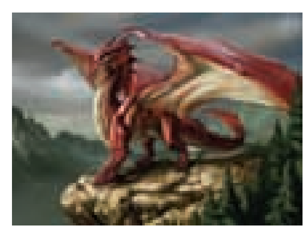
8 ноября
Не забыть сходить на фильм «Макс Пэйн».

12 ноября
Почитать книгу Фреда Варгаса «Дело трех императоров».

13 ноября
Написать, наконец, письмо в рубрику «Обратная связь» нашего прекрасного журнала.







Widescreen

- Перевозчик 3
- Сумерки
- Смертельная гонка
- Секс в большом городе

Ретро

Cult ‘n Classics
- Magical Kid Wiz на игровых автоматах и MSX.

Art-prog-retro
- Tales From Videogame Oceans: миры Роджера Дина.

Банзай

Аниме
- Inazuma Eleven
- Mobile Suit Gundam 00, второй сезон
- Shikabane Hime Aka
- Nodame Cantabile: Paris
- Kuroshitsuji
- Jigoku Shoujo Mitsuganae
- Toradora!
- Tentai Senshi Sunred
- Ga-Rei Zero
- Chaos;HEAd
- Casshern Sins
- Kemeko Deluxe!
- Tytania
- Tales of the Abyss

Манга
- КЭТ: Confidential Assassination Troop
- Nodame Cantabile

Игры
- Hatsune Miku: Project DIVA

Железо

Новости

Большое железо
Тестирование чипсетов для платформы Intel

Минитесты
- Microsoft Sidewinder X6
- LG Flatron W2252TG

Матчасть
Компьютерная графика вчера и сегодня

Кросс-формат

Старые драконы в новых подземельях

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› uBeat

UBeat – новая игра в конамиевской линейке Bemani, которая вот-вот появится в американских аркадах. Сами понимаете, от этих разработчиков можно ждать только хит. Но что же на самом деле таит в себе автомат, который выглядит, как стая голодных кубиков Рубика перед нападением?

Так уж исторически сложилось, что на музыкальных автоматах у нас активно играет только ограниченный круг энтузиастов. Скучающие посетители кинотеатров к ParaPara и Drummania подходить стесняются и, в общем-то, правильно делают: разобраться там с кондачка не получится и первые часы игры придется провести, заваливая самые простые треки. А это занятие на любителя.

UBeat (или JuBeat, как называют автомат в Японии) задуман как казуальный собрат Pop & Music и Beatmania. Здесь не нужно запоминать кнопки и изображения нот, а геймплей совершенно интуитивен. На экране, поделенном на сектора, всплывают иконки, вы в ритм касаетесь их руками – прямо как в Elite Beat Agents на DS, только масштабом побольше. Просто? Не то слово! Новички могут смело пропускать низшую сложность из трех и сразу переходить на «нормальный» режим – тыкать пальцами мы все мастера. Зато на самых продвинутых, «экстремальных» треках экран буквально переливается мигающими иконками, и попадать по ним получится, только если тренироваться лет пятьдесят – как и полагается для серьезной музыкальной аркады. В таких песнях, бывает, требуют нажимать до пяти точек одновременно! Вот и еще одно отличие от Elite Beat Agents – здешний экран воспринимает прикосновения в нескольких местах сразу. Сенсорное управление, в отличие от тех же кнопок Pop & Music, говорят, оказывается очень простым и осваивается мгновенно, но заставить пальцы плясать под самые бодрые треки очень непросто.

Такой геймплей создает ощущение игры на синтезаторе. Но это синтезатор, который прилетел из далекого будущего и управляет между делом космическим кораблем – футуристический дизайн кабинета располагает только к такому масштабу действий. Обычного большого экрана здесь нет, а на его месте закреплен прозрачный куб – так и ждешь, что в нем под песню станет плясать голограмма. Но нет, куб мигает разными цветами, переливается, но продолжает оставаться бесполезным. Игра разворачивается на втором кубике, чуть ниже. С его лицевой стороны расположены два дисплея. На узком верхнем эк-



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

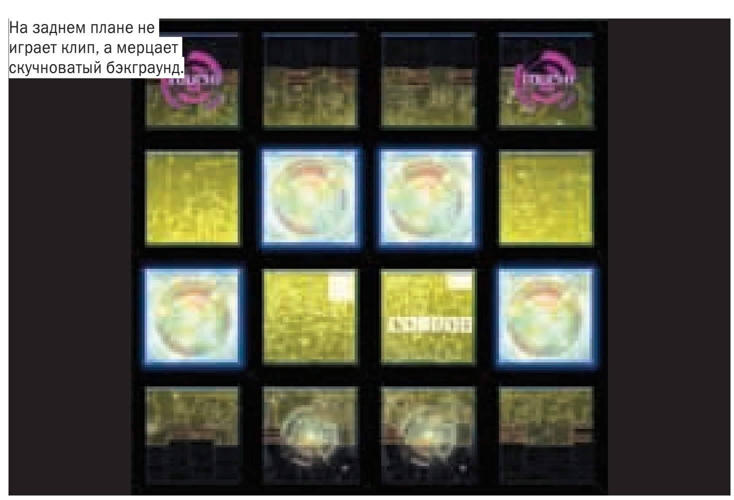


Кабинеты uBeat весьма компактны, и в одной аркаде можно соединить до четырех автоматов.

НА СЕНСОРНОМ ЭКРАНЕ ВСПЛЫВАЮТ ИКОНКИ, ВЫ В РИТМ ТЫКАЕТЕ В НИХ ПАЛЬЦЕМ – ПРЯМО КАК В ELITE BEAT AGENTS, ТОЛЬКО МАСШТАБОМ ПОБОЛЬШЕ.



Сам экран не чувствителен – нажимают игроки на прозрачные сенсорные панели, которые располагаются прямо над ним.



На заднем плане не играет клип, а мерцает скучноватый бэкграунд.

Скорее в номер!

Вместе с uBeat в Америке тестировался новый Dance Dance Revolution: X. У автомата теперь плазменный экран, из-за чего скорость передачи изображения немного упала и в песнях бывают заметны лаги. Американские геймеры, впрочем, считают, что игре это почти не мешает. Также сменился комментатор, и новые реплики многим пришлись не по душе – как сказали игроки, новый голос слишком часто встревает в процесс и иногда за ним невозможно разобрать саму мелодию.

Хочу!

UBeat однажды наверняка попадет в Россию: ни одна игра Bemani еще не проезжала мимо нас. Но пока автомат не вышел даже в США, поэтому остается только облизываться на тренировочные видеоролики с YouTube. Их, например, можно развернуть на весь экран и тыкать пальцами прямо в свой монитор.





После показа первых фото с автоматом журналисты долго гадали, где же на нем спрятан экран.

раньше указываются очки и ваши личные данные. Ниже – основная игровая площадка: шестнадцать квадратных экранчиков, чувствительных к нажатию. Во время игры на них появляются иконки, а в меню тут же выбираются песни. Этот дисплей – единственный контроллер на кабинете.

На uBeat, как на любой проект Bemani, возлагаются большие надежды: со времени июльского релиза в Японии игра набрала серьезную популярность, а теперь готова переехать и в США. Причем тут для автомата даже подготовили местный контент.

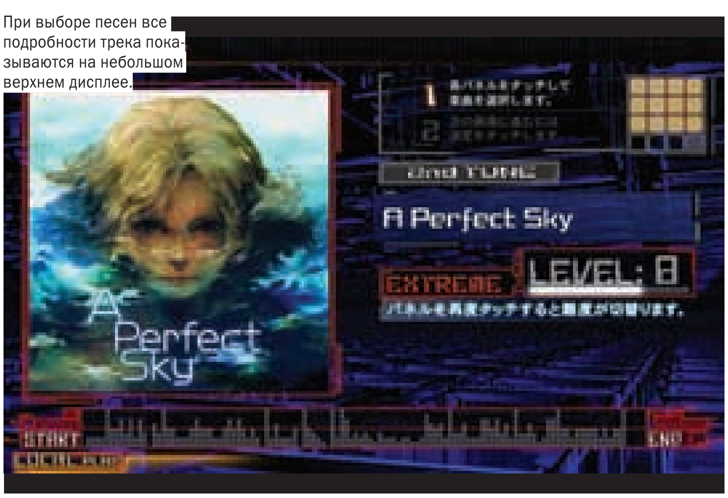
В оригинальной JuBeat преобладала японская попса, но в западной версии почти всю ее убрали, оставив только инструментальные треки от композиторов Konami. Потерялись при переезде и очень интересные песни – например, A Perfect Sky от Bonnie Pink и I My Me Mine от культовых Polysics. Зато вместо них в uBeat попала западная музыка – по большей части танцевальные хиты прошлых десятилетий. Есть тут, например, вечно живые Barbie Girl от Aqua, Y.M.C.A. от Village People и даже транс Sandstorm от Darude. А распрекрасный Scatman John умудрился попасть и в восточную, и в западную версию: в Японии он, как известно, тоже был очень популярен. Такой список песен подойдет и обычным посетителям аркад, а не только заядлым фанатам Bemani.

К сожалению, даже самых простых музыкальных клипов тут не показывают, и играть всегда приходится на фоне универсальных однообразных задников. Зато изображения на бэкграунде, как и внешний вид иконок, можно менять – на выбор доступно около десятка опций.

Обе версии uBeat показывают мультиплеер, играть в котором можно как с соседями по залу, так и через Интернет. Геймеры тут одновременно проходят какой-то трек, а побеждает тот, кто получил за него больше очков. Во время такой игры на экране автомата появляются небольшие окошки, где можно увидеть успехи соперников и подсмотреть за их игрой. Как и прочие автоматы Konami, uBeat поддерживает карточку сохранения e-Amusement Pass, на которую записываются все рекорды. Но действует она, конечно, только в Японии.

Простой геймплей uBeat, если верить американским тестерам, оказывается таким же увлекательным, как и танцы на DDR. Возможно, эта простота привлечет к ритм-играм более широкую аудиторию. Нам остается только смиренно ждать появления автомата в России. **СИ**

В ОРИГИНАЛЬНОЙ JUBEAT ПРЕОБЛАДАЛА ЯПОНСКАЯ ПОПСА, НО В ЗАПАДНОЙ ВЕРСИИ ПОЧТИ ВСЮ ЕЕ УБРАЛИ, ОСТАВИВ ТОЛЬКО ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫЕ ТРЕКИ ОТ КОМПОЗИТОРОВ BEMANI.



При выборе песен все подробности трека показываются на небольшом верхнем дисплее.



Американское и японское название только пишутся по-разному. Произносится и uBeat, и JuBeat одинаково: юбит.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр

- SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation, 2.65 Гбайт, $39.99
- Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars, 177 Мбайт, $14.99
- Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, 242 Мбайт, $14.99
- Linger in Shadows, 100 Мбайт, 100 руб.
- GEON Emotions, 54 Мбайт, ?4.99

Демоверсии:

- Brothers in Arms: Hell's Highway, 1.21 Гбайт
- Beijing 2008 – The Official Video Game of the Olympic Games, 907 Мбайт
- BioShock, 1.39 Гбайт
- Eternal Sonata, 622 Мбайт
- NBA 2K9, 495 Мбайт
- Warhawk, 855 Мбайт
- Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars, 160 Мбайт
- Pro Evolution Soccer 2009, 1.45 Гбайт
- Valkyria Chronicles, 581 Мбайт
- Hail to the Chimp, 374 Мбайт
- MotorStorm: Pacific Rift, 617 Мбайт

Дополнения:

- NBA Live 09: Oklahoma City Pack, 42 Мбайт, бесплатно
- NBA Live 09: NBA Live 365, 778 Мбайт, 345 руб.
- Tiger Woods PGA TOUR 09: Firestone Country Club, 187 Мбайт, 275 руб.
- Tiger Woods PGA TOUR 09: Spyglass Hill Golf Course, 242 Мбайт, $7.49
- Soul Calibur IV: Weapon Set (Bonus Weapons), 3 Мбайт, $3.99
- Soul Calibur IV: Weapon Set (Main Weapons), 3 Мбайт, $3.99
- Everybody's Golf World Tour: Fall Fashion Line, 101 Кбайт, $1.99
- Everybody's Golf World Tour: Costume Pack, 140 руб.
- Dead Space: Obsidian Suit, 10 Мбайт, бесплатно
- Dead Space: Scorpion Suit, 9 Мбайт, $2.49
- FIFA 09: All Leagues Pack (Barclays Premier League English Pack, Bundesliga German Pack, Liga BBVA Spanish Pack, Ligue 1 French Pack, Primera Division De Mexico Pack, Serie A Italian Pack), 100 Кбайт, 620 руб. или 205 руб./шт.
- Mega Man 9: Endless Attack Mode, 216 Кбайт, 100 руб.
- Mega Man 9: Protoman Mode, 100 Кбайт, 70 руб.
- Sid Meier's Civilization Revolution: Single Player Map Pack: Brave New Worlds, 42 Мбайт, бесплатно
- Sid Meier's Civilization Revolution: Scenario Pack: The Victory Pack, 104 Кбайт, $1.25

› Bomberman Ultra

PSN АНОНС

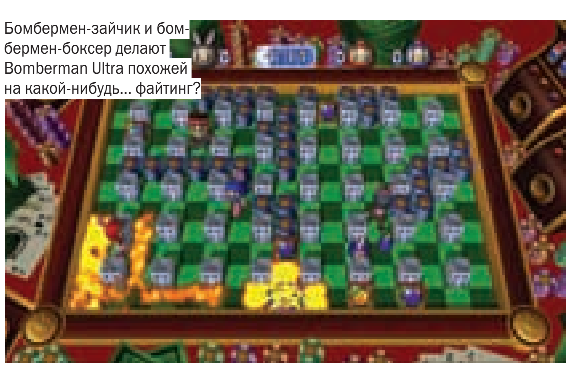
Жанр: action/special.puzzle | **Издатель:** Hudson Entertainment | **Разработчик:** Hudson | **Дата выхода:** зима 2009 года

Пока обычные разработчики выпускают кроссплатформенные проекты, Hudson Soft практикует метод «всем сестрам по серьгам»: каждая новая итерация бессмертного хита Bomberman выходит только на одной платформе. Планомерно обходя консоли нового поколения (Bomberman Live вышла на Xbox Live в 2007 году, а Bomberman Blast на WiiWare в сентябре нынешнего), они таки дотянулись и до онлайнового сервиса PS3. Что же мы увидим ближайшей зимой? А все ту же Bomberman. Разработчики, похоже, не намерены рисковать из-за сомнительных нововведений, так что никаких экспериментов от них ожидать не приходится. Хотя, разумеется, новое поколение диктует свои требования. В частности, сетевой сервис не назывался бы сетевым, если бы игры не имели онлайновых функций. Так, в Bomberman Ultra нам обещают онлайн-мультиплеер на восьмерых (или на четверых, если игра идет на одной консоли) и глобальные рейтинговые таблицы. Сражения развернутся на четырнадцати «экзотичных» аренах (нам очень интересно, насколько экзотичными можно сделать уровни в подобной игре), а костюмов для персонажей предусмотрено аж полсотни – это означает, что итоговых комбинаций ожидается более девяти тысяч! Графика тоже на уровне (ну, по крайней мере, на уровне других PSN-пазлов – то есть ничего примечательного, но и не стыдно. У нас есть только одно «но»: насчет поддержки трофеев разработчики отчего-то умолчали, но мы уверены, что на волне их тотального внедрения окажется и Bomberman Ultra. В любом случае, перед нами окажется все та же старая добрая игра. Фанаты сериала должны быть довольны «классическим» геймплеем, а если им удастся еще и найти хоть какие-то отличия от хитовой Bomberman Live, то и вовсе наступит всеобщее благоденствие.

Алексей Косожихин



Редакция «СИ» предупреждает: игры со взрывчаткой на ядерных складах опасны для вашего здоровья!


Бомбермен-зайчик и бомбермен-боксер делают Bomberman Ultra похожей на какой-нибудь... файтинг?


Надеемся, вы тоже любите запах напалма по утрам.

› Tenchu Shadow Assault ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: special.puzzle.action | **Издатель:** FromSoftware | **Разработчик:** FromSoftware | **Размер:** 92 Мбайта | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

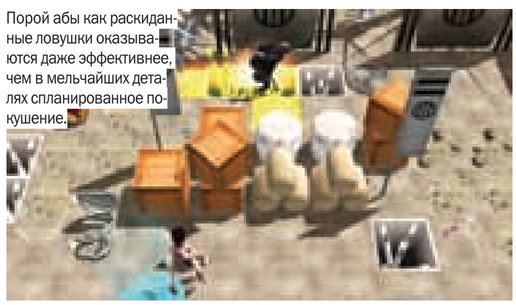
Хотя Tenchu Z оказалась, мягко говоря, не самой привлекательной игрой на Xbox 360, и следующая часть основного сериала выходит на Nintendo Wii, разработчики не оставляют надежд покорить платформы нового поколения. Не мытьем, так катаньем: в начале октября на просторах XBLA дебютировала Shadow Assault, и, надо сказать, среди прочих октябрьских релизов эта игра ничуть не затерялась. Камера здесь зафиксирована «на потолке», ниндзя не позволяется убивать своих противников простым нажатием кнопки, а сами жертвы перемещаются исключительно по клеточкам. Как же выполнять заказы, если не клинком и сюрикенами? Используя ловушки! На каждом уровне имеется несколько точек, на которых время от времени появляются «капканы»; герой может таскать с собой только одну ловушку за раз, но этого всегда достаточно. Правильно расставляя ловушки и последовательно выводя из игры рядовых врагов, ниндзя постепенно приближается к своей главной цели. Разумеется, это «постепенно» – понятие не вечное, и таймер в углу, тихонько отсчитывающий время, рано или поздно напомнит о себе. Так что подолгу размышлять над тем, как бы поудобнее избавиться от преграждающего путь стражника, не стоит, благо выход всегда один – поставить на его пути ловушку и подстраховаться, разместив рядом еще одну. Играть в прятки несложно, благо противники ходят по одному и тому же маршруту и «видят» совсем плохо – на клеточку по сторонам и на несколько впереди себя. Зато уж если засекут, то ниндзя придется туго. Если с одним нападающим еще можно справиться быстро, то с двумя уже вряд ли: враги быстро бегают, больно бьют и не успокаиваются, даже если убийца спрячется за стенкой.

Всего здесь 30 миссий, и почти для каждой из них разработчики постарались придумать что-нибудь новое. А когда сюжетный режим надоест, можно попробовать локальный или онлайн-мультиплеер. В компании друзей, не понаслышке знакомых с сериалом, прохождение Shadow Assault превращается в настоящий праздник асассина. Хайя!

Евгений Закиров

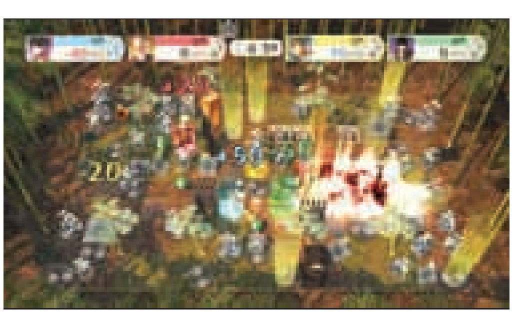
КАК ЖЕ ВЫПОЛНЯТЬ ЗАКАЗЫ, ЕСЛИ НЕ КЛИНКОМ И СЮРИКЕНАМИ? ТОЛЬКО ИСПОЛЬЗУЯ ЛОВУШКИ!





Порой абы как раскиданные ловушки оказываются даже эффективнее, чем в мельчайших деталях спланированное покушение.







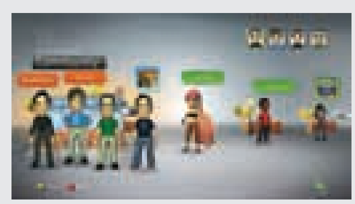
Новости

Алексей Косожихин

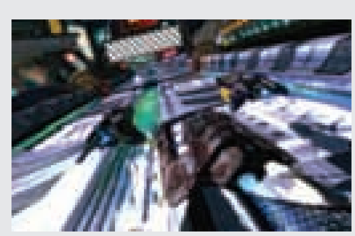
Обновились прошивки для сразу двух консолей от Sony: PS3 до версии 2.50 и PSP до 5.00. У «большой» приставки появилась функция энергосбережения – через заданное время бездействия она будет отключаться (или отключать геймпад). Также был слегка доработан дизайн PS Store. Из особо приятного: браузер PS3 теперь поддерживает технологию Flash, а в некоторых играх нам разрешат делать скриншоты. На портативной же консоли появится целый новый раздел – PlayStation Network. В нем можно будет управлять своим PSN-аккаунтом, а также совершать покупки в PS Store напрямую с PSP, минуя компьютер или саму PS3.



Microsoft объявила дату релиза обновленного дашборда Xbox 360 под названием New Xbox Experience – 19 ноября этого года. В преддверии этого был запущен сайт с «интерактивной демоверсией» нового интерфейса, он доступен по адресу www.xbox.com/en-US/live/nxe. Возможно, вы уже догадались, что новый дашборд потребует дополнительного места на жестком диске консоли. Что же делать тем, у кого этого жесткого диска нет? Спокойно, Microsoft подумала над этим: обладателям Arcade-версии предложат либо бесплатную карту памяти, либо 20-гигабайтный винчестер по низкой цене. Вопрос в том, распространяется ли это предложение на Россию?



Wipeout HD, не так давно вышедшая на PSN, имела забавный (но от этого не менее неприятный) глюк – она время от времени зависала у игроков с количеством «друзей» более пятидесяти. К счастью, разработчики уже выпустили патч, исправляющий эту ошибку. А вот и ложка дегтя: после обновления рекомендуется удалить все старые сейвы и вообще создать новый профиль.



Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр
- CrazyMouse, 45 Мбайт, 400 MP
- Age of Booty, 77 Мбайт, 800 MP
- MLB Stickball, 800 MP
- Beat'n Groovy, 124 Мбайт, 800 MP
- Mega Man 9, 89 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:
- Tom Clancy's EndWar, 1.6 Гбайт
- Madagascar: Escape 2 Africa, 694 Мбайт
- Brothers in Arms: Hell's Highway, 1.32 Гбайт
- PDC World Championship Darts 2008, 364 Мбайт
- Viva Pinata: Trouble in Paradise, 1.5 Гбайт
- NBA 2K9, 548 Мбайт
- Pro Evolution Soccer 2009, 1.2 Гбайт

Дополнения:
- Double D Dodgeball: Big Bang Boom Pack, 108 Кбайт, 100 MP
- Tiger Woods PGA TOUR 09: Spyglass Hill Golf Course, 248 Мбайт, 600 MP
- N+: Level Pack #3, 332 Кбайт, бесплатно
- Sid Meier's Civilization Revolution: Single Player Map Pack: Brave New Worlds, 42 Мбайт, бесплатно
- Sid Meier's Civilization Revolution: Scenario Pack: The Victory Pack, 124 Кбайт, 100 MP
- Tales of Vesperia: 300,000 Gald (3), 300 MP
- Tales of Vesperia: Customize Pack: Repede, 200 MP
- Tales of Vesperia: Battle Support Item Pack, 200 MP
- NBA Live 09: Oklahoma City Pack, 18 Мбайт, бесплатно
- NBA Live 09: NBA Live 365, 108 Кбайт, 800 MP
- Rock Band: Motley Crue «Dr. Feelgood» Album («Dr. Feelgood», «Kickstart My Heart», «Rattlesnake Shake», «Same Ol' Situation (S.O.S.)», «She Goes Down», «Slice of Your Pie», «Sticky Sweet», «Time For Change», «Without You», «Don't Go Away Mad (Just Go Away)»), 345 Мбайт, 1280 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Red Hot Chili Peppers «Blood Sugar Sex Magik» Album («They're Red Hot», «Sir Psycho Sexy», «The Greeting Song», «Apache Rose Peacock», «Naked in the Rain», «Under the Bridge», «Blood Sugar Sex Magik», «The Righteous and The Wicked», «Mellowship Slinky in B Major», «I Could Have Lied», «Suck My Kiss», «Funky Monks», «Breaking the Girl», «If You Have to Ask», «The Power of Equality», «My Lovely Man»), 550 Мбайт, 1600 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: The Offspring Track Pack 01 («Gone Away», «Pretty Fly (For A White Guy)», «Self Esteem»), 93 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Various Tracks (Free «All Right Now», George Thorogood «Bad to the Bone», Harvey Danger «Cream and Bastards Ride», Screaming Trees «Nearly Lost You», Static-X «Push It», Against Me «Stop!»), 160 MP/шт.



Viva Pinata: Trouble in Paradise
1.5 Гбайт
Демоверсия

› War World ★★½☆☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: shooter.third-person.sci-fi.giant-robots | **Издатель:** Ubisoft | **Разработчик:** Third Wave | **Размер:** 142 Мбайт | Зона: ALL | **Цена:** 800 MP

Ubisoft неспеша осваивает нишу «малых» игр. War World не первый шаг к покорению XBLA-просторов и уж точно не последний – компания неторопливо пробует и охотно экспериментирует. Так, пока Capcom на волне успеха предлагает ознакомиться с «классикой без чекпоинтов» (Mega Man 9), Ubisoft делится новым шутером про роботов. Без лишней мишуры и многообещающего анонса, War World предлагает простой экшн с участием мехов разных весовых категорий. Игре неспроста требуется так много времени для загрузки – создатели смогли ужать в какие-то 142 мегабайта несколько огромных, в деталях проработанных карт, десяток боевых роботов и сотни «разминочных» уровней. Здесь нет серьезной модернизации мехов, нет сюжетной справки, зато имеется онлайн-мультиплеер (ради которого все и затевалось) и сингл в качестве неплохой тренировочной площадки. И все бы хорошо, если бы не ворох недостатков и погрешностей. Так, если в сингле утомительно однообразное уничтожение целей награждается «ачивментами», то в мультиплеере игра теряет всякую привлекательность и азарт, превращаясь в кособокий тир вверхом на не столь уж и сильно различающихся машинах смерти. Последние, что характерно, ведут себя сравнительно скромно: не разрушают живописные локации и не вламывают противнику по самый генератор, избегают рукопашной и почему-то часто промахиваются мимо цели, хотя прицел смотрит точно на нее и при продолжительной стрельбе никуда не отклоняется. Яркие спецэффекты не позволяют насладиться разглядыванием быстро перемещающихся роботов, а «блестящие» текстуры быстро утомляют глаз. Оружие подобрано стандартное и мало чем разтличающееся, так что выбрать пушку по себе не так-то и просто. Наконец, сам мультиплеер, ради которого, собственно, и затевалась War World, неожиданно подвел, продемонстрировав неудобную, ничего не сообщающую таблицу рекордов... одиночной игры! Много ли найдется желающих повоевать, если их достижения не сохраняются, а на Xbox 360 и без того хватает меха-шутеров?

Евгений Закиров



Что ни говори, а технологически War World впечатляет. Порой даже кажется, что выглядит она ничуть не хуже хваленой Warhawk.





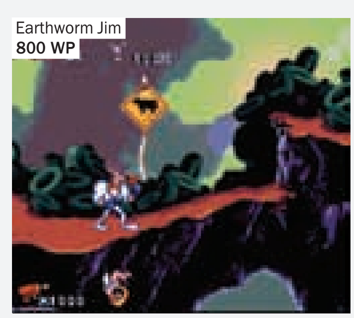
Захотелось выйти из подбитого меха и крошечным человечком прогуляться по полю боя? Дело ваше, авось не заметят...

Ретроклассика

PS one Classics:
- SnoCross Championship Racing, 174 Мбайт, $5.99
- Sheep, 170 руб.

Xbox Originals:
нет

Virtual Console:
- Shining Force II: Ancient Sealing, SMD, 800 WP
- Earthworm Jim, SMD, 800 WP
- Street Fighter II: Special Champion Edition, SMD, 800 WP
- Space Harrier, SMS, 500 WP
- Mayhem in Monsterland, C64, 500 WP
- Super Turrican 2, SNES, 800 WP
- Mario Golf, N64, 1000 WP
- Secret of Mana, SNES, 800 WP



Earthworm Jim
800 WP

› Linger in Shadows ★★★★☆

PSN НОВИНКА

Жанр: special.art | **Издатель:** Sony Computer Entertainment | **Разработчик:** Plastic | **Размер:** 101 Мбайт | Зона: | **Цена:** 100 руб.

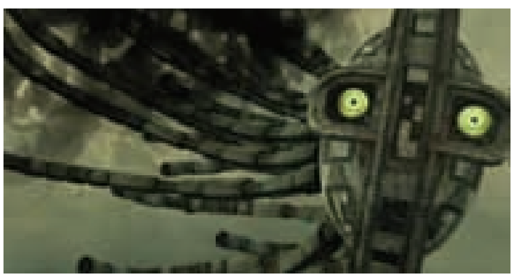
Сгустки тьмы пролетают сквозь вымерший город. Парящий в воздухе бассет-хаунд превращается в камень, отражаясь в глазах умывающейся кошки. Механический дроид вступает в схватку с черной материей...

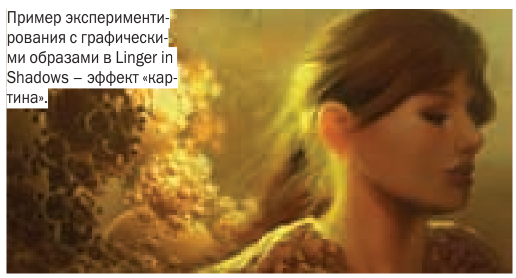
Морок, кошмарный сон, паника, иррациональное, запредельное... И, в то же время, околдовывающее, манящее – вот набор эмоций, чувств человека, запустившего Linger in Shadows. Эта «играбельная не-игра» создана польской группой разработчиков Plastic и представляет собой классический релиз «демосцены» (мы уже писали об этом направлении современного виртуального искусства) – если угодно, всего лишь видеоролик, демонстрирующий возможности консоли. Но будь Linger in Shadows всего лишь необычным клипом – вряд ли заслужил бы столько внимания. Уникальность LiS в том, что происходящим на экране мы можем управлять – расширяя границы видимого экрана, ускоряя и замедляя, перематывая назад – и это лишь верхушка айсберга. Подлинное чудо начинается, когда мы ставим «кино» на паузу и вдруг получаем возможность «пощупать» падающие на землю бочки, направить полет черной субстанции, включить и выключить свет в шлеме летящего по подземным лабиринтам робота, покрутить его головой. Эффект ошеломляющий – только что казавшийся единым и неделимым «видеоролик» вдруг начинает подчиняться нашей воле. Но только в мелочах – развязка неизбежна и фатальна. И это бессилие перед энтропией лишь усиливает эффект – словно от ожившего сновидения.

Творение поляков из Plastic явно вдохновлено работами Мамору Осии, в частности, Innocence, сборником подобных «тревожных» клипов.

Очень грамотным ходом является внедрение в «не-игру» системы трофеев и побуждение к поиску «секретов» – это в несколько раз увеличивает посвященное новинке время и привносит более привычные и очевидные элементы игры. И все же Linger in Shadows – отнюдь не массовый продукт, но любопытная и весьма удачная попытка формирования «особого» отношения к консоли. И если на секунду забыть, что «имиджевые» проекты, равно как и творения демосцены, никогда не собирают со зрителей по сто рублей, то шестиминутный «сон о чем-то большем» – безусловно, одна из самых интересных и многообещающих причин подключить вашу PS3 к Всемирной сети.

Иван Стасов





Пример экспериментирования с графическими образами в Linger in Shadows – эффект «картина».



«Матрица встречает Хаяо Миядзаки» – в дизайне этого робота без труда угадываются знакомые черты.

В погоне за тайной

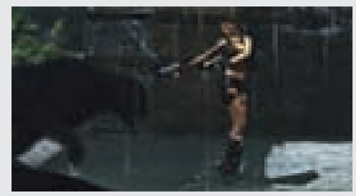
Открыть серебряные трофеи в Linger in Shadows довольно-таки просто – нужно лишь «пройти» весь ролик до конца. Сложнее поиск бронзовых призов: ставьте видео на паузу и, наклоняя джойстик в разные стороны, исследуйте каждый сантиметр прятавшегося за кадром пространства – например, дно бочки или отражение в стекле. Тем, кто заслужит все трофеи, полагается поощрительный приз – ищите в стартовом меню дополнительный, секретный, ролик.



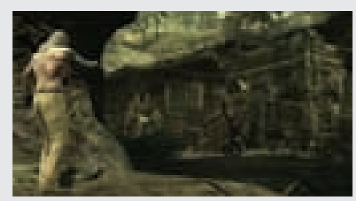
Новости

Алексей Косожихин

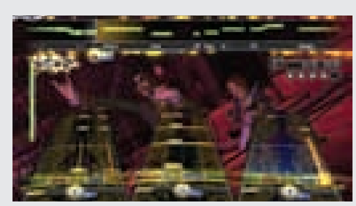
Для фанатов Лары Крофт и ее бесконечных похождений у нас есть две новости: как это водится, хорошая и плохая. Хорошая новость заключается в том, что для игры уже анонсирован солидный скачиваемый контент. Первая его часть под названием Beneath the Ashes выйдет под Рождество и добавит уровней для прохождения. Вторая, Lara's Shadow, предложит нового играбельного персонажа. А теперь – новость плохая (пусть и не для всех): все это только для владельцев Xbox 360.



Konami анонсировала второе дополнение к сетевому шутеру Metal Gear Online – MEME Expansion Pack. В нем мы увидим три новые карты (Silo Sunset, перекочевавшую из Metal Gear Solid: Portable Ops, Forest Firefight из Metal Gear Solid 3: Snake Eater и Winter Warehouse, созданную специально для MGO), двух старых знакомых персонажей (Ликвида Оцелота и Мей Линг), а также некоторые дополнительные правила и настройки. К сожалению, дата выхода и цена пока неизвестны.



Любителям приставки от Nintendo в этот раз повезло – мало того что Rock Band 2 для Wii будет обладать той же онлайн-функциональностью, что и игры на «больших» консолях, так еще и будут доступны все те песни, что успели навыходить для первой Rock Band. А вот владельцы PS2 опять в пролете: в их версии игры предсказуемо не будет ни онлайн-мультиплеера, ни скачиваемого контента.



Похоже, Microsoft по непонятным причинам одумалась и решила не удалять лишние тайтлы с XBLA. По крайней мере, заведующий Xbox Live Джон Шапперт говорит, что на ближайшее время такие жесткие действия не запланированы. Таким образом, у множества игр «на любителя» в XBLA еще есть шанс найти этого своего любителя.

Онлайн

Современные интернет-технологии

› Дистанционное обучение в Интернете: учись, не выходя из дома

«Учиться, учиться и учиться» – завещал нам вождь мирового пролетариата в свое время. Сегодня данное высказывание на порядок актуальнее, чем во времена Владимира Ильича: в современном мире не обойтись без обучения, которое растягивается подчас на всю жизнь. Этому есть вполне разумное объяснение. Развитие технологий в наше время прогрессирует такими темпами, что только что освоенная технология вскоре сменяется совершенно новой, которую также приходится осваивать. Дистанционное обучение успешно решает проблему времени, а также ряд других проблем. Например, стоимость: не все могут себе позволить обучаться с преподавателем, тогда как дистанционные курсы стоят намного дешевле. Также дистанционное обучение способствует повышению квалификации тех, кто живет или работает в других регионах или даже странах, и для кого переезд связан с какими-либо трудностями. Это особенно актуально в нашей необъятной стране.



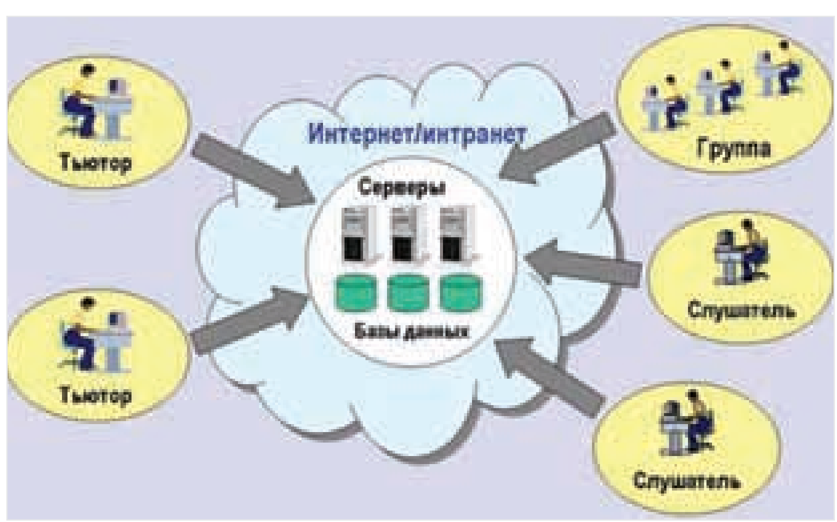
Дмитрий Тутыхин

Из самого термина «Дистанционное обучение» можно понять, что это обучение на расстоянии, то есть когда обучаемый и преподаватель разделены пространственно. Конечно же, дистанционное обучение невозможно без новых способов предоставления учебных материалов. Средства массовой информации, бурное развитие коммуникационных технологий, Интернет – сегодня благодаря всему этому дистанционное образование стало реальным.

Исторический экскурс

Никто не может назвать точную дату первого применения того или иного вида дистанционного обучения, но многие исследователи считают родоначальником обучения на расстоянии Яна Коменского, основоположника педагогической науки, который жил в XVII веке. Именно тогда он ввел в широкую образовательную практику иллюстрированные учебники. Вместе с бурным развитием почтовой инфраструктуры в конце XIX века появилось «корреспондентское» обучение, которое многие считают прародителем современного дистанционного обучения. Студент мог посылать свои работы преподавателю по почте и получать от него комментарии к работам и новые учебные материалы. Для многих людей это был единственный способ получить серьезное образование, поэтому он стал довольно популярным, особенно среди людей, живших вдали от крупных городов.

После этого было предпринято немало попыток освоить дистанционное обучение, и стоит отметить, что СССР в этом преуспел. Именно после знакомства с системой заочного обучения в Советском Союзе у Гарольда Вильсона в сентябре 1963 года возникла идея создать «Эфирный университет», который бы сочетал в себе обучение с возможностями радио- и телевещания. Несмотря на множество противников, в июне 1969 года вышла королевская грамота, дающая Университету статус независимого и автономного учебного заведения с правом выдавать дипломы и присваивать ученые степени. После воплощения советских идей в жизнь англичане принимали заявления на обучение только от граждан Соединенного королевства, но по прошествии нескольких лет, не получив протестов со стороны СССР, они стали принимать заявления на дистанционную форму обучения и от иностранцев. В 90-х годах XX века появился более дешевый и быстрый способ контакта студентов и преподавателей – электронная почта. В последующее время дистанционное обучение, конечно же, развивалось бурными темпами, что обусловлено стремительным развитием технологий и телекоммуникаций. Официальной датой развития дистанционного образования в России можно считать опубликование в 1997 году приказа Министерства образования России, позволяющего проводить эксперимент в сфере дистанционного образования. А уже к 2001 году дистанционное образование получило большое распространение, что подтверждается резким сокращением объемов подготовки студентов по заочной форме обучения. Стоит отметить, что в наше время дистан-



Справа: Организация системы дистанционного обучения.



ционное обучение достигло внушительных объемов. Такие корпоративные гиганты, как General Motors, Ford, Federal Express и многие другие осуществляют повышение квалификации персонала через частные корпоративные образовательные сети, а корпорация IBM для этих целей даже обзавелась собственной внутренней спутниковой образовательной сетью, которую с успехом эксплуатирует. Развитие дистанционного обучения не может не удивлять. Сейчас существует довольно много видов дистанционного образования, что дает возможность обучающемуся выбрать наиболее подходящий ему вид.

Виды дистанционного обучения

Сегодня учебные заведения предлагают различные виды дистанционного обучения, поэтому имеет смысл рассмотреть эти виды подробнее, дабы не прогадать при выборе учебного заведения.

- **Кейс-технология**
  От английского case – «портфель». Этот вид считается самым распространенным видом дистанционного обучения. При такой форме дистанционного образования каждого обучающегося снабжают учебными материалами по всем изучаемым дисциплинам. Обычно учебные материалы – это диски, аудио- и видеокассеты, книги. Также в «портфель» входят тесты по каждому разделу изучаемого предмета. В отличие от книг и материалов, выдающихся обучающимся по очной форме и после прохождения курса требующих возврата, при дистанционной форме обучения все учебные материалы остаются у вас. Кроме того, если рассматривать, например, обучающие материалы на компакт-дисках, то при работе с ними есть масса преимуществ. Они содержат большой объем информации, хорошо озвучены, удобны в использовании. Хотелось бы упомянуть об одной из удобных возможностей подобных материалов. Наверняка при чтении обычного бумажного учебника вам иногда попадались незнакомые термины или определения, которые приходилось долго искать, листая книгу. В электронных учебниках вы можете прочитать про незнакомый вам термин, просто кликнув на него, и после его изучения вернуться обратно к основному курсу.
- **Сетевые технологии**
  Этот способ дистанционного обучения еще более прогрессивный, чем вышеописанный. Обучающемуся выделяют преподавателя, который помогает составить индивидуальный план занятий и контролирует его выполнение. Контакты ученика и преподавателя происходят по электронной почте, посредством различных мессенджеров, а в некоторых учебных заведениях – и по телефону. Практически все зачеты и экзамены сдаются через Интернет или электронную почту. Но есть и исключения, такие как государственный экзамен или защита дипломного проекта: они, как правило, сдаются в присутствии наблюдателей. Из названия этого способа дистанционного обучения можно понять, что главным инструментом при освоении учебной программы здесь станет компьютер и, конечно же, Интернет, который не только предоставит доступ к электронным библиотекам, интерактивным учебникам и прочим учебным материалам, но и обеспечит связь между вами и преподавателем. Конечно же, все это удобно, быстро, однако есть одно «но». Что если у вас будет слабый компьютер или некачественная связь? Безусловно, они превратят ваше обучение в мучительный и долгий процесс, поэтому зависимость от технического обеспечения является основным «минусом» данного способа обучения. Также, обучаясь по такой схеме, необходимо понимать, что занятия потребуют высокой организованности и самоконтроля. Характерная черта дистанционного образования – преподаватели не видят своих учеников, а оценивают только их работы. Оценка получается более объективной, исключается фактор личного впечатления. Но это при условии, что все задания вы выполнили самостоятельно.
- **Дистанционная технология**
  Данный способ дистанционного обучения основан на занятиях с помощью телевидения и спутниковых каналов передачи данных. Все лекции, тестирования, консультации и тому подобные вещи проводятся при помощи новейших средств связи и надежных каналов передачи данных. Многие аналитики считают, что именно этот вид дистанционного обучения получит в дальнейшем наибольшее распространение, так как он лишен недостатков и слабых мест кейс- и сетевой технологии. Ученики могут общаться в формате видеосвязи как между собой, так и с преподавателем, что создает интерактивность и эффект живого общения. Конечно же, одним из самых существенных недостатков этого способа дистанционного обучения является довольно дорогое оборудование и арендная плата за спутниковый канал. Однако технологии не стоят на месте, развиваются, а вместе с этим дешевеет и доступ к ним.

После ознакомления с видами дистанционного обучения многие наверняка поймали себя на мысли, что и сами не прочь забросить старые учебники и затертые до дыр методички, а также посещения пыльных аудиторий в неудобное для них время, и что дистанционное обучение – это то, что им нужно для полного счастья. Однако, как всегда, в бочке с медом присутствует и ложка дегтя, поэтому имеет смысл рассмотреть преимущества и недостатки этого вида обучения.

«Плюсы» и «минусы» дистанционного обучения

Для начала стоит отметить, что не рекомендуется получать дистанционно основное образование – лучше пройти полную программу по очной форме. Однако если по каким-то причинам, будь то недостаток времени или денег, вам недоступен традиционный вариант учебы, то, конечно же, не стоит опускать руки – дистанционное обучение поможет вам. А вообще, к дистанционному обучению удобно обратиться при получении дополнительного высшего образования, повышения квалификации и многого другого. Например,

Вверху: Организация процесса дистанционного обучения в Открытом Университете.

Внизу: Модель единой образовательной системы.



БЛАГОДАРЯ СЕТЕВЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ ЗАЧЕТЫ И ЭКЗАМЕНЫ СДАЮТСЯ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ ИЛИ ЭЛЕКТРОННУЮ ПОЧТУ.



Вверху: Учебный процесс при дистанционном обучении.

«ПЛЮС» ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ: УЧАЩИЙСЯ МОЖЕТ ВЫБРАТЬ ЛЮБОЙ ИЗ МНОГОЧИСЛЕННЫХ КУРСОВ НА СВОЙ ВКУС И САМОСТОЯТЕЛЬНО ПЛАНИРОВАТЬ ВРЕМЯ И РАСПИСАНИЕ ЗАНЯТИЙ.

особенно удобно обучаться бизнес-программам в западных бизнес-школах.

Чем же удобно дистанционное обучение?

- Гибкость. Учащийся может выбрать любой из многочисленных курсов на свой вкус и самостоятельно планировать время и расписание занятий.
- Индивидуальный темп. Кто-то понимает все быстро, кто-то медленно, кому-то понять материал мешают обстоятельства. Все это решается при дистанционном обучении. Скорость изучения устанавливается самим учащимся в зависимости от его личных обстоятельств и потребностей.
- Доступность. Нет необходимости ограничивать себя в выборе учебного заведения вне зависимости от места нахождения обучающегося.
- Технологичность. В процессе обучения используются современные технологии, навыки работы с которыми, безусловно, пригодятся и в жизни.
- Творчество. Создаются комфортные условия для творческого и более продуктивного самовыражения обучаемого.

Конечно же, существуют и «минусы» дистанционного обучения, среди которых можно выделить:

- Отсутствие общения. При дистанционной форме обучения отсутствует личное общение между преподавателем и обучающимся. А когда рядом нет человека, который придал бы эмоциональную окраску знаниям, то это, конечно же, «минус». Кроме того, учащемуся не хватает общения с коллегами по учебе для обмена опытом.
- Мотивация. Необходимо, чтобы у учащегося была сильная мотивация, жесткая самодисциплина, умение учиться самостоятельно, поскольку результат его обучения во многом зависит от его сознательности.
- Отсутствие практических занятий. Зачастую в дистанционном обучении опускают такую неотъемлемую часть учебного процесса, как практические занятия. В результате учащийся не может немедленно применить полученные знания и обсудить возникшие в процессе учебы вопросы.
- Необходимость технической оснащенности. Для дистанционного обучения, как говорилось выше, нужна хорошая техническая оснащенность, что не каждый может себе позволить.

Если вдуматься в перечисленные недостатки, то они практически перекрываются тягой человека к знаниям. А раз так, где же эти знания получить?



Внизу: Основные компоненты дистанционного образования.

Где учиться?

Сейчас в Интернете можно найти массу ресурсов, предлагающих обучение на расстоянии. Однако, как вы знаете, не всему в Сети можно доверять, и «дистанционка» – это не исключение. Встречаются случаи мошенничества, когда после перевода оплаты за курс обучения на счет учебного заведения оно просто пропадает. Иногда квалификация преподавателей бывает несоответствующей, стало быть, и обучение от этого теряет в качестве. Лучше всего, конечно, выбирать курсы при государственных институтах и университетах или в известных учебных заведениях. Вот краткий список учебных учреждений, где любой желающий сможет записаться на дистанционную форму обучения:

- Система «ИНФОТЕХНО»
  Сайт: http://www.infotechno.ru
- Международная образовательная сеть ЛИНК
  Сайт: http://www.ou-link.ru
- Русский Гуманитарный интернет-университет
  Сайт: http://www.i-u.ru
- Международный независимый эколого-политологический университет
  Сайт: http://www.mnepu.ru
- Московский государственный институт электроники и математики (МИЭМ)
  Сайт: http://dlc.miem.edu.ru
- Московский государственный университет экономики, статистики и информатики
  Сайт: http://www.mesi.ru/e-learning/online
- Московский авиационный институт
  Сайт: http://www.diomen.ru
- Современная гуманитарная академия
  Сайт: http://www.muh.ru
- МГУ им. Ломоносова (подготовительные курсы)
  Сайт: http://www.de.msu.ru
- Центр компьютерного обучения «Специалист» при МГТУ им. Баумана
  Сайт: http://www.specialist.ru

Это неполный список мест, где можно получить дистанционное образование. В Интернете есть великое множество сайтов, где можно найти курсы на любой вкус.

Заключение

Стоит отметить, что пока в России основной спрос на дистанционную форму обучения идет из регионов, ведь именно там не хватает образовательных учреждений, соответствующих уровню учебных заведений больших городов. То есть пока что традиционное образование преобладает. Однако в самом ближайшем будущем, когда сегодняшние инновационные технологии в сфере телекоммуникаций станут обыденными домашними «игрушками», когда люди смогут общаться по средствам видеосвязи так же просто, как по мобильному телефону, тогда дистанционное обучение охватит весь мир. Для получения необходимых знаний не надо будет выходить из дома или офиса. **СИ**

СТОИТ ОТМЕТИТЬ, ЧТО ДЛЯ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ, КАК ГОВОРИЛОСЬ ВЫШЕ, НУЖНА ХОРОШАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ ОСНАЩЕННОСТЬ.

ПОРТАТИВНЫЙ И УНИВЕРСАЛЬНЫЙ

Современные игры искушают геймеров самыми разными гаджетами – от портативных устройств видеосвязи до компактных силовых щитов. Но если некоторые из них существуют только в воображении разработчиков, то другие легко доступны уже сейчас. Этой весной, с выходом GTA IV, миллионы геймеров вдруг открыли для себя GPS-навигаторы. Не всем, конечно, понравилось упрощение поездок из одного района в другой (раньше-то приходилось ориентироваться по карте, и немудрено было заблудиться), но одно дело – игра, а другое – жизнь.

Ко всему прочему, совершенно необязательно покупать специализированное устройство, предназначенное только для прокладывания маршрута по московским улицам. Современные КПК с GPS-модулем умеют все то же, что и обычные карманные компьютеры: проигрывают видео и музыку, проверяют почту и открывают интернет-страницы, хранят список контактов и расписание встреч. На них можно читать книжки и показывать друзьям фотографии. Достаточно мощный процессор позволяет решать и другие задачи, для которых еще каких-то пять лет назад нужно было заводить стационарный ПК. Например, играть в проверенные временем хиты прошлых лет, которые зачастую превосходят почти все модные блокбастеры современности.



Сзади расположен только отсек под аккумулятор

Чтобы разобраться с тем, как КПК и GPS-навигаторы работают в реальной жизни, мы решили провести небольшой эксперимент с КПК ASUS MyPal A696. Эта модель объединяет в себе все возможности двух младших КПК серии- A626 и A686. Из первого позаимствован полный комплект функций беспроводной коммуникации (инфракрасный порт, Bluetooth, Wi-Fi), из второго – встроенный GPS-модуль.

К устройству прилагается плотный чехол, предназначенный для защиты КПК от повреждений при падении. Прикреплять его к поясу нельзя; предполагается, что пользователи будут носить устройство в сумке (портфеле) или устанавливать в машине как стационарный GPS-навигатор. Именно поэтому в стандартный комплект входит еще и автомобильное крепление с присоской. Наша версия, как вы можете видеть на прилагающихся фото, имела серую лицевую панель. Собственно только эта, цветная часть, выполнена из металла. Все остальное – аккуратный черный пластик. Дело в том, что корпусы GPS-навигаторов нецелесообразно делать целиком металлическими – ухудшается качество приема. Также в комплект входят USB-кабель для подключения к ПК (в принципе, можно использовать любой, т.к. КПК снабжен портом mini-USB) и, как нетрудно догадаться, зарядное устройство.

СОВРЕМЕННЫЕ КПК С GPS-МОДУЛЕМ ПРОИГРЫВАЮТ ВИДЕО И МУЗЫКУ, ПРОВЕРЯЮТ ПОЧТУ И ОТКРЫВАЮТ ИНТЕРНЕТ-СТРАНИЦЫ.

Признаемся, мы не сразу нашли, где в корпусе КПК прячется стилус. Дело в том, что разработчики поощряют использование ASUS MyPal A696 в горизонтальном положении (в этом случае стилус достается одним естественным движением руки). Хотя, конечно, режимы отображения переключаются на лету нажатием одной кнопки, так что вы вполне можете выбрать тот, который вам больше по душе. Как правило, смотреть видео, а также изучать карту окрестностей лучше в горизонтальном положении, а читать почту и книжки - в вертикальном (хотя это, разумеется, дело вкуса). Стилус телескопический и, как подсказывают знатоки, достаточно толстый, чтобы им было удобно пользоваться.

Увы, мы не успели протестировать ASUS MyPal A696 в Токио (хотя непременно сделаем это в следующем году), но для наших задач вполне хватило и Москвы. Дело в том, что многие игры в российской столице до сих пор приходится специально заказывать в маленьких магазинчиках, расположенных черт знает где. Адрес выясняется в Интернете, заказ делается там же (или по телефону), а приезжать за заветной коробочкой с Soul Calibur IV нужно уже в какой-нибудь переулок в центре столицы, о котором не всегда знают даже коренные жители. Естественно, язык доведет и до Киева, но многим геймерам - как существам стеснительным - проще полагаться на технику, чем обращаться за помощью к людям. Гости столицы часто спрашивают у местных поклонников игр, где находятся Горбушка, ТЦ Калужский (с танцевальными автоматами DDR и Pump-it-Up) и всемирно известный магазин у ст. м. Кузнецкий мост. Теперь и к ним дорогу будет найти куда проще. Еще одно замечание - насчет присоски для автомобиля. Есть мнение, что жестко прикрепленный GPS-навигатор - лучшая приманка для воров, которые радостно разобьют стекло и вытащат любимый гаджет. Поэтому очень хорошо, когда весь комплект можно прятать или забирать с собой, а не оставлять на виду.

Если путешествовать вам некогда и дорогу от дома до офиса вы выучили наизусть, можно прекрасно использовать





НА КПК МОЖНО ИГРАТЬ, НАПРИМЕР, В MYST, TOMB RAIDER И GUITAR HERO.

ASUS MyPal A696 в качестве плеера. Стандартный разьем для наушников позволяет подключить самую навороченную модель «ушей» и слушать качественный звук без посторонних шумов. Переключив HOLD в активное состояние, можно слушать музыкальные файлы, не боясь случайно нажать какую-нибудь кнопку и запустить лишнее приложение. Мы не раз писали о том, какие MP3 следует коллекционировать геймеру. Если вы следовали нашим советам и собрали внушительную подборку, можно записать ее на SD-карточку (любого обьема) и воткнуть в разьем в верхней части КПК. Внутреннюю память (256 Мбайт) устройства стоит расходовать все же на необходимые программы. Во всех последних моделях КПК от ASUS используется чувствительная к нажатию 3.5-дюймовая TFT-матрица с разрешением 320x240 точек. Экран MyPal A696 снабжен антибликовым покрытием – можно прекрасно читать книжки даже на солнце. Яркость – выше всяческих похвал, и ее можно регулировать в широких пределах (и плавно, ползунком, а не шагами). Углы обзора максимальные, изображение без искажений. Смотрели мы на КПК, как обычно, аниме-новинки осеннего сезона; выглядели они прекрасно (особенно рекомендуем Chaos; Head).

Центральный процессор работает на частоте 416 МГц, и этого вполне достаточно для всех офисно-развлекательных задач (к счастью, декодировать видео в Full HD здесь не нужно). Операционная система Windows Mobile не тормозит и быстро загружается. Офисные приложения (редактор текстов, электронные таблицы, работа с презентациями и PDF-файлами) стабильны. Частотой процессора можно управлять, меняя тем самым время автономной работы. Впрочем, даже и без ручной настройки «долгоживучесть» ASUS MyPal A696 весьма впечатляет. В режиме воспроизведения музыки или GPS-навигатора КПК может работать хоть 24 часа подряд; при чтении почты и книжек время автономной работы еще больше. С учетом того, что использовать КПК нон-стоп вам вряд ли придется, подзаряжать его достаточно раз в неделю.

Как известно, на КПК с операционной системой Windows Mobile можно еще и играть. Здесь установлена Windows Mobile 5.0 AKU 2.6 – ориентируйтесь на это, когда будете выбирать, что скачивать или покупать в интернет-магазинах. Например, здесь заработает КПК-версия квеста Myst, приключенческого боевика Tomb Raider и даже музыкального симулятора Guitar Hero 3. Впрочем, читателям «СИ» мы порекомендуем другое. Насколько нам известно, большая часть увлеченных геймеров, владеющих КПК, и без нас догадалась использовать их для запуска эмуляторов ретро-приставок, вроде Sega Mega Drive или Super Nintendo. Трудно переоценить радость от прохождения заново любимых игр детства, вроде Sonic the Hedgehog или Final Fantasy VI. Мощности процессора КПК на это вполне хватает, да и разрешение 320x240 с точностью до пикселя совпадает со стандартным для 16-битных приставок. Так что впечатления от игр будут вполне аутентичными.


HD





Смертельный бой

РЕПОРТАЖ С ИГРОВОГО ФЕСТИВАЛЯ EYE.FOXCONN



ТЕКСТ
Василий Длиннорукий

Чтобы вы не удивлялись и сразу понимали, о чем идет речь, немного расскажем, что же такое фестиваль EYE.Foxconn.

По сути дела, это первый в России игровой фестиваль по самым популярным компьютерным спортивным дисциплинам. Электронный спорт в России развивается очень быстро, и поклонников у него все больше. И данный фестиваль призван установить новый стандарт в проведении мероприятий и соревнований в сфере электронного спорта, а также дать шанс молодым командам расти, повышать свой уровень игры и получать бесценный опыт.

Пятого октября в клубе «4GAME», который находится недалеко от ВВЦ, состоялись финальные матчи выдающихся киберспортсменов и команд. Организатором мероприятия выступила известная компания Foxconn – мировой лидер в сфере разработки, производства и продажи компьютерного оборудования (материнские платы, системы охлаждения, видеокарты, корпуса для ПК и так далее). На фестивале был установлен огромный стенд, где каждый желающий мог посмотреть на новые разработки компании Foxconn. Учитывая, что в клубе было темно, а стенд буквально сиял, все действо выглядело действительно впечатляюще.

Сам турнир, как и полагается, прошел на высоком уровне. Соревнования состоялись по трем дисциплинам: Counter-Strike: Source, FIFA 2008 и StarCraft: BW. Все происходящее транслировалось на внушительных размеров плазменной панели, которая была установлена прямо в центре зала.

Львиную долю времени зрители наблюдали сражения в Counter-Strike: Source. Что понятно, ведь это не только самый популярный вид киберспорта в нашей стране, но и просто захватывающее зрелище. Основная борьба разгорелась между тремя командами – PinCho, MTD и forZe. Были и другие замечательные коллективы, но именно эта тройка продемонстрировала выдающийся класс игры.

Битва за призовой фонд, который, заметим, составлял солидные 30 тыс. рублей, получилась жаркой. Здание клуба регулярно оглашалось разочарованными воплями побежденных и радостными криками победителей. Сначала игра шла без комментатора, так что многие зрители с трудом понимали что к чему. Впрочем потом ситуация исправилась: появился гражданин, который начал весело и энергично комментировать происходящее. В итоге жарких сражений в финал вышли команды PinCho и MTD. Между ними и развернулась ожесточенная борьба, в которой победили PinCho.

В дисциплинах FIFA 2008 и StarCraft: BW напряжение тоже было нешуточным. Игроки показывали очень высокий класс игры, радуя зрителей красивым действием.

Чтобы геймеры и зрители отдохнули от виртуальных сражений, в праздничную программу было включено даже выступление танцевальной группы. Под какую-то адскую смесь народных песен, рэпа и рока девушки прыгали по сцене, пытаясь развеселить народ. Получилось, кстати, неплохо. Не ожидавшие такого шоу геймеры сперва опешили, но потом начали активно свистеть и всячески подбадривать танцовщиц. В итоге скоротечное выступление девушек собрало чуть ли не больше зрителей, чем финальный бой в Counter-Strike: Source.

В целом EYE.Foxconn Gaming Festival получился очень даже неплохим киберспортивным мероприятием. Игроки смогли показать, на что они способны, заработав приличные призовые. Зрители отдохнули, посмотрели веселое танцевальное шоу и насладились зрелищными матчами.

А вот так распределились места во всех дисциплинах:

COUNTER-STRIKE: SOURCE

- **PinCho** – 30.000 рублей, 5 материнских плат Foxconn, Кубок
- **MTD** – 15.000 рублей
- **forZe** – 8.000 рублей

FIFA 2008

- **PinCho.Ned** – 4.000 рублей, материнская плата Foxconn, Кубок
- **EYE.Xaxotun** – 2.000 рублей, материнская плата Foxconn
- **Team46.Fanat1k** – 1.000 рублей, материнская плата Foxconn

STARCRAFT: BW

- **EYE.notforu** – 4.000 рублей, материнская плата Foxconn, Кубок
- **RoX.Advokate** – 2.000 рублей, материнская плата Foxconn
- **EYE.gOgna** – 1.000 рублей, материнская плата Foxconn **СИ**









Главный приз Opel Corsa

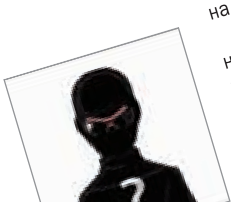


Многочисленные призы от Alpine



ESWC 2008





ТЕКСТ

Сергей «Dolser» Долинский

В августе в Сан-Хосе прошел киберспортивный турнир ESWC 2008 – один из крупнейших в этом году. В числе самых ярких команд, выступавших на ESWC в дисциплине Counter-Strike 1.6, несомненно, была российская forZe.female. Моральную, техническую и прочую поддержку ей оказывала компания Running With Scissors (разработчик и издатель Postal 3) – известные эксперты по женской красоте.

В битве за двести тысяч долларов (не так уж много по меркам геймеров-профессионалов) в шести дисциплинах сошлись сотни опытных бойцов. Россию представляли forZe.female, а также два игрока в дисциплинах Quake и Trackmania. В этом году девушки уже успели побывать на ESWC Masters в Париже и занять четвертое место, поэтому на сей раз они справедливо рассчитывали на бронзу.

Увы, на ESWC 2008 у наших все пошло наперекосяк. forZe.female не смогла выйти из группы. Антон’Coller’Сеньгов, титулованный чемпион по Quake, победитель самых известных турниров 2005-2007 годов, не смог справиться с менее опытными соперниками. Денис, игрок выступавший в дисциплине Trackmania, не обогнал очень слабого, по его мнению, оппонента.

Как так вышло? Провал попытался объяснить Антон «Cooller» Сеньгов, «наше все» в дисциплине Quake: «В первой игре против американца я немного растерялся. У меня в буквальном смысле дрожали руки. Я не попадал, волновался, злился и расстраивался. В этом матче я так и не смог собраться и проиграл. Остальные игры я вытянул, но несколько игроков в группе сумели набрать одинаковое количество очков. Последний решающий матч за выход из группы мне пришлось играть на сцене. Противник – тот самый американец! Мне нужно было победить в двух матчах подряд. Я выиграл первый и проиграл второй, хотя это была карта, на которой я считался сильнейшим в мире». Когда такие опытные игроки теряют самообладание, что сказать о девушках, несомненно являющихся сильнейшими в России, но еще ни разу не получавших золото?

Впрочем, все это, как нам кажется, не так важно. Ведь главная задача российского киберспорта – не добыть очередные медали и солидную часть призового фонда, а привлечь внимание широкой общественности к играм и улучшить отношение людей не искушенных к электронным развлечениям и геймерам. И в этом смысле то, что делают forZe.female, бесценно. Посмотрите на фотографии: современные российские геймеры выглядят не хуже, чем наша олимпийская сборная по легкой атлетике. И это прекрасно. СИ

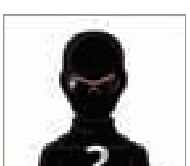






ASUS Summer Cup 2008

Вместе мы – сила!



ТЕКСТ
Виктор Бардовский

АВТОР ФОТОГРАФИЙ:
Андрей Полеес

Спустя три месяца мы снова публикуем репортаж с летнего этапа одного из самых популярных и уважаемых в киберспортивных кругах турниров ASUS Summer Cup 2008. За эти три месяца многое изменилось: и призовой фонд турнира подрос и составил 1 млн рублей, и дисциплины изменились, появились новые чемпионы, а самое главное – этот сезон ASUS Cup был посвящен исключительно командным «разборкам». Даже такие исконно дуэльные номинации, как Warcraft 3 и StarCraft на этот раз проходили в формате битвы кланов, который в России мало популярен. Праздник киберспорта удался – это можно утверждать смело, ведь в турнире участвовало более 10 тыс. человек со всей России, а также из Белоруссии, Латвии и с Украины. Официальными турнирными дисциплинами этого сезона стали: Counter-Strike 1.6 5x5 для профессионалов, Counter-Strike 1.6 5x5 среди любителей, StarCraft: Brood War для кланов, Warcraft 3: The Frozen Theone для кланов, Warcraft 3: Defense of the Ancients 5x5, Call of Duty 4 5x5 и Team Fortress 2 6x6.

Главное блюдо

Counter-Strike 1.6 была представлена на соревновании сразу двумя турнирами: раздельно для любителей и профессионалов. Но обо всем по порядку, начнем с «разборок» любителей, которые по накалу страстей мало чем отличаются от состязаний матерых кибератлетов.

В турнире приняли участие более 100 команд, которым пока рано претендовать на звание профессиональных. Были среди них и чемпионы предыдущих кубков ASUS, были и команды, состоящие из бывших профессионалов, которые решили просто тряхнуть стариной, были и никому не известные, но перспективные бойцы. Однако, победить было суждено лишь одной команде, и удалось это сделать столичной пятерке es4x. Название клана должно быть знакомо тем, кто достаточно давно следит за отечественным киберспортом, ранее es4x обладала очень сильным составом по Warcraft 3: The Frozen Throne, однако распалась около полутора лет назад. Теперь представители этой команды снова на пьедестале, хоть и на турнире любителей. Второе место также досталось столичному клану Independent, который









РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО COUNTER-STRIKE 1.6 5X5 ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ:

1 место – Virtus.pro (Россия) – 120.000 рублей;
2 место – EYE (Россия) – 80.000 рублей;
3 место – a-Gaming (Россия) – 55.000 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО COUNTER-STRIKE 1.6 5X5 ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ:

1 место – es4x (Россия) – 50.000 рублей;
2 место – Independent (Россия) – 30.000 рублей;
3 место – Triat.Gaming (Россия) – 20.000 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО WARCRAFT 3: DOTA 5X5:

1 место – Rush3D (Россия) – 60.000 рублей;
2 место – Kingsurf.Int (Россия) – 40.000 рублей;
3 место – a-Gaming (Украина) – 20.000 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО STARCRAFT: BW КОМАНДНЫЙ:

1 место – RoX (Россия) – 40.000 рублей;
2 место – RoX-2 (Россия) – 20.000 рублей;
3 место – Inden (Россия) – 10.000 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО WARCRAFT 3: TFT КОМАНДНЫЙ:

1 место – Gravitas Gaming (Россия) – 40.000 рублей;
2 место – Lyra Gaming (Россия) – 20.000 рублей;
3 место – n!Tagan (Россия) – 10.000 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО CALL OF DUTY 4 5X5:

1 место – im (Россия) – 40.000 рублей;
2 место – Empire (Россия) – 20.000 рублей;
3 место – Lyra Gaming (Россия) – 10.000 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО TEAM FORTRESS 2 6X6:

1 место – Empire (Россия) – 40.000 рублей;
2 место – Damage (Россия) – 20.000 рублей;
3 место – FOG (Латвия) – 10.000 рублей.

в финальной схватке уступил es4x со счетом 0:2 по картам. А вот бронзу «взяла» как раз команда бывших профессионалов. Под тегом Triat.Gaming скрывались игроки лучших московских команд, которые по разным причинам завершили свою карьеру, а на этом соревновании решили вспомнить, что к чему в Counter-Strike.

Среди профессионалов можно выделить главных претендентов на победу: Snatch, A-Gaming, GoodManagement, Hight, Islanders, KaЗAHb, tp.uSports, EYEsports и, конечно, Virtus.pro. На турнире были замечены также команды из Украины и Латвии, однако добиться хоть сколько-нибудь значимых результатов им не удалось. Призовую восьмерку предсказуемо поделили перечисленные выше команды. Первое место заслуженно завоевали «виртуса», в финальной схватке переигравшие EYE со счетом 2:1 по картам. Третье место финального рейтинга заняла команда a-Gaming, которая в последнее время прогрессирует с нечеловеческой скоростью и теперь уже вплотную подобралась к тройке лучших команд России. Отдельно хочется выделить матч в 1/4 финала между

Вверху: Любой чемпионат – ничто, если на нем нет настоящих болельщиков!?

Внизу: Лавина Лапина из компании ASUS лично подписывала наградные чеки для победителей.





Вверху: Вот они – лучшие игроки в Team Fortress 2 России!

Справа: Вопреки распространенному мнению, девушки не обходят стороной киберспортивные турниры, особенно такие, как ASUS Cup.







Virtus.pro и КАЗАНЬ на карте de_dust2. Для выявления победителя понадобилось аж три дополнительных переигровки, завершившиеся со счетом 22:25 в пользу команды КАЗАНЬ.

Совет мудрейших

Сразу три стратегические дисциплины были представлены на ASUS Summer Cup 2008. Кроме исконно командной забавы в Warcraft 3: DotA на этот раз командами играли и в оригинальный Warcraft 3 и в StarCraft.

Среди любителей Warcraft 3: DotA самыми сильными оказались парни из клана Rush3D, которые в финале обставили пятерку Kingsurf. Int. Перед началом турнира игрока Rush3D NS взяли интервью, в котором попросили спрогнозировать тройку сильнейших на турнире, и он не колеблясь назвал Rush3D и Kingsurf.Int фаворитами турнира. На третье место он поставил Techies, а на четверное – Amazing Gaming. Но тут уже он не угадал, правда третье место все-таки досталось Amazing Gaming, а в матче за бронзу a-Gaming переиграли eXplosive.

В командном турнире по StarCraft случилось маленькое чудо: первую и вторую строчку итогового рейтинга заняли представители команды RoX, которая в последнее время просто рвет и мечет, что не удивительно, ведь под ее крылом собраны почти все самые именитые и опытные стратеги современности. В составе RoX можно найти и Androide'а (многократного чемпиона России, серебряного призера World Cyber Games 2005 Grand Final) и Advokate'а (многократного чемпиона России, участника World Cyber Games) и Pomidor'а, и еще много кого. Реальных конкурентов у этого клана сейчас в России нет. Бронзовая медаль досталась клану Inden во главе с gOgna.

В Warcraft 3: The Frozen Throne события развивались не менее интересно: победителями стали парни из Gravitas Gaming, которые на данный момент находятся на самой вершине отечественного WC3-движения, благодаря своему звездному составу, в котором только звезды: Xyligan, Neytpoh, Rob и Titan. В финальном матче они обыграли Lyra Gaming со счетом 4:1 по партиям (формат турнира – 4 дуэли, затем одна командная 2x2). Бронзовыми призерами стали n!Tagan, в матче за третье место с минимальным преимуществом обставивших diamondZ – 3:2.

Новички

Двумя самыми необычными дисциплинами летнего кубка ASUS стали Team Fortress 2 и Call of Duty 4.

Чемпионами в TF2 стал клан Empire, и все бы ничего, если бы в его составе не играла девушка! Такие случаи уже известны на кубках ASUS, но дело в прошлый раз было в Warcraft 3: DotA, а вот в командных шутерах всегда первенствовали представители сильного пола, в то время как девушки в лучшем случае участвовали в отдельных турнирах. На этот раз все по-честному: девушка-медик привела свою команду к победе! Второе место занял клан Damage, а третье – латыши из FOG.

В Call of Duty победили бойцы из im, второе место заняли опять же представители клана Empire, а третье – Lyra. Знакомые все лица!

P.S.

Первый исключительно командный ASUS Cup удался на славу! Праздник киберспорта, каким он должен быть. И ничего к этому уже не добавишь. Остается только готовиться к новому сезону кубка ASUS и гадать, какие сюрпризы на этот раз подготовят организаторы. **СИ**

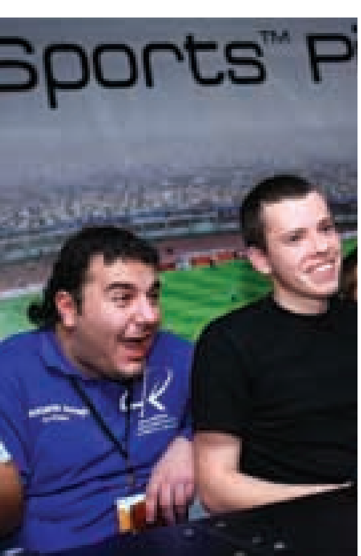
Games





Виктор «Prozed» Бардовский

Games Fest – это целая серия турниров по лучшим играм, организованная компанией Electronic Arts в партнерстве с Microsoft. Первым турниром из этой серии стал EA Sports PinCho Cup, прошедший в конце апреля прошлого года в лучшем столичном клубе «4GAME». В этот раз в рамках кубка прошли соревнования только по игре FIFA 08, раздельно для любителей и профессионалов. Нынче добавились еще и турниры по Command & Conquer 3: Ярость Кейна, Need for Speed ProStreet, Crysis: Warhead, FIFA 09 и FaceBreaker, а сам Games Fest проходил в течение двух дней, 27 и 28 сентября, за это время мероприятие посетили более 2 тыс. человек, 700 из которых приняли непосредственное участие в турнирах. Суммарный призовой фонд на этот раз перевалил за 200 тыс. рублей, не считая подарков от спонсоров. С учетом того, что регистрация, как всегда, была бесплатной, можно смело сказать, что такого турнира в России еще никогда не было!



День первый: все для любителей

Первый день соревнований был целиком и полностью отдан под турнир любителей FIFA 08. Участников собралось более двухсот человек, то есть примерно в четыре раза больше обычного. Этого удалось достичь благодаря тому, что профессионалы были жестко отделены от любителей, а чтобы принять участие в турнире, требовалось просто прийти в клуб в назначенное время. Призовых мест тем временем было аж 32.

Регистрация на турнир закончилась в 10 часов утра, и первые игроки начали подниматься на второй этаж клуба, в игровую зону. При том что одновременно играть могло только 40 пар, то есть 80 участников, первый тур соревнований затянулся на пару часов, но затем все пошло ровно по расписанию, и к середине дня можно уже было называть первых претендентов на чемпионский титул. Удачнее всех выступал игрок Yagr, который просто не оставлял шансов своим соперникам, а в финале разделался с Pipka даже не моргнув глазом. Такой результат можно назвать «недостойным» турнира любителей, поэтому на следующий день Yagr попробовал свои силы против настоящих профи в турнире по приглашениям, но об этом чуть ниже. Бронзовая медаль досталась бывшему профессионалу, уже давно «отошедшему от дел» Titmaks'у. Четверным стал Gunner.

Пока «любители» FIFA 08 испытывали на прочность свои нервы на втором этаже клуба, на Киберспорт-Арене состоялся чемпионат по новейшей игре Crysis Warhead. Эти соревнования трудно назвать серьезными, ведь, по правилам, турнир проходил в формате «все против всех», или Free for All. Однако даже в этом случае никто не смог остановить Hill'a, который и стал победителем, заслуженно получив видеокарту GeForce 280 GTX. Также по видеокарте полагалось и игрокам, занявшим второе и третье места в турнире.

Особняком стояли состязания на Xbox360 по демонстрационной версии FIFA 09 и FaceBreaker. И в том и в другом турнире первым призом стала приставка Xbox 360 и ажиотаж вокруг этих, казалось бы, «фановых» турниров был нешуточный.

День второй: черед профессионалов

На второй день турнира в бой вступили профессиональные игроки в FIFA. Собрались все самые именитые виртуальные футболисты России: Alex, Kalinichenko, Pavjke, Pika, Mascherano и многие другие. Каждый поединок был невероятно интересен, однако хочется выделить один из матчей первого тура: Yagr, победитель среди любителей, с ходу «попал» на вице-чемпиона прошлого турнира EA Sports PinCho Cup Kalinichenko и проиграл ему с разгромным счетом: 0:3, 1:3.

Финал турнира получился просто калькой с предыдущего: Pavjke одолел Kalinichenko и стал чемпионом, получив за свои труды 20 тыс. рублей, а также чемпионский кубок. Kalinichenko же уже второй раз остановился в шаге от победы. Третьим финишировал Pika, который в матче за «бронзу» переиграл самого Alex'a.

Затем в дело вступили гонщики, предпочитающие Need for Speed, набралось их больше пятидесяти человек. Участвовал в турнире и вице-чемпион World Cyber Games Россия 2008 MeRaser, однако победить ему было не суждено: сначала он оступился в финале виннеров в заезде против Invalid'a, а затем в стыковочном матче не смог одолеть Demon'a. Чемпионом в итоге стал Invalid из команды EA PinCho, которому в тот день не было равных. За свои заслуги Инвалид получил денежный приз в размере 10 тыс. рублей, а также эксклюзивный кубок победителя.

В соревнованиях по C&C3: Ярость Кейна приняло участие больше двадцати человек, но и этот результат можно считать неплохим,

Fest

ТУРНИР ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО





Слева 1:
Раздача брелков методом «кормление пираний» оказалась весьма опасным делом.

Слева 2:
Победители одного из сайд-турниров по FIFA 09.

Внизу:
Кто знает, возможно, среди этих мальчишек сейчас находится будущий чемпион мира по Formula 1.

ведь своим присутствием турнир почтили все самые сильные игроки, а также лидеры сообществ любителей знаменитого сериала. Победителем предсказуемо стал Петрович, который уже давно не знает себе равных, однако финальный матч получился невероятно захватывающим, ведь Петровичу противостоял бывший профессиональный игрок в StarCraft Illblilbit. Однако даже профессиональной подготовки StarCraft'ера оказалось мало для того, чтобы одержать верх.

Во второй день состязаний также проходили дополнительные турниры по FIFA 09 и FaceBreaker на Xbox360, а кроме того состоялась долгожданная премьера: впервые в России был показан новейший Need for Speed UnderCover, в который мог сыграть любой желающий.

Это только начало

Games Fest – одно из самых главных событий этой осени, ведь турниров, проходящих в таком формате, в России попросту до сих пор не было. Большой призовой фонд, отделение профессионалов от любителей, дополнительные турниры, возможность просто поиграть в последние хиты от EA, а также огромное количество конкурсов и лотерей с ценными призами – все это больше похоже на выставку, где все сделано для ее посетителей. Вы не верите, что такое возможно? Тогда смотрите фотографии и приходите на следующий GF, который состоится весной будущего года. Что еще придумают организаторы к тому времени – остается только гадать, но скучать никому не придется, это точно. **СИ**





РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО FIFA 08 СРЕДИ ПРОФЕССИОНАЛОВ:
1 место – Pavjke (forZe) – 20.000 рублей;
2 место – Kalinichenko (EA PinCho) – 15.000 рублей;
3 место – Pika – 10.000 рублей;
4 место – Alex (Rush3D) – 5.000 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО FIFA 08 СРЕДИ ЛЮБИТЕЛЕЙ:
1 место – Yagr (ES) – 15.000 рублей;
2 место – Pipka – 10.000 рублей;
3 место – Titmaks – 7.500 рублей;
4 место – Gunner – 5.000 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО NFS PS:
1 место – Invalid (EA PinCho) – 10.000 рублей;
2 место – Demon (Prior) – 7.500 рублей;
3 место – MrRaser (USSR) – 5.000 рублей;
4 место – MadDevil (EA PinCho) – 2.500 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО C&C: ЯК:
1 место – neTpoBu4 – 10.000 рублей;
2 место – Illblilbit – 7.500 рублей;
3 место – Pennywise – 5.000 рублей;

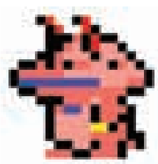
Ретро

Cult 'n classics

ТЕКСТ
Алексей Беспалько

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action.platform
Платформа:
Arcade (ARC), MSX
Разработчик:
Seibu Kaihatsu
Издатель:
Seibu Kaihatsu (ARC), Sony (MSX)
Год выхода:
1985 (ARC), 1986 (MSX)





(Magical Kid) Wiz

Какое же чудо эта Magical Kid Wiz! Ее спрайты 16x16 и 16x24 – соль пиксельартовой земли. В силу низкого разрешения каждый персонаж прорисован минимумом самых необходимых средств, но при этом вполне узнаваем и обладает своим характером. Сделайте разрешение еще меньше – и пространства художнику будет по-настоящему не хватать. А в Wiz все пикселы расставлены и покрашены как надо. По визуальной проработанности мир напоминает Super Mario Bros. и Kirby's Dream Land. Но этого все еще мало для хорошей игры, и Wiz показывает крепкую смесь платформенного экшна и ролевых элементов: что-то, чем впоследствии прославится Sorcerian, но с чем постигнет неудача вторую часть The Legend of Zelda.

Вообще по ощущениям – очень похоже на Rolling Thunder (или на древнюю аркадную Shinobi) – тут тоже большую роль играет то, на какой платформе находитесь вы, а на какой – ваш заклятый (то бишь заколдованный) враг. Но прыжки по уровням на этом не заканчиваются. Строчку round на скриншотах следует переводить в лоб: не «раунд, этап», а «круг», потому что это в самом деле похоже на круги и сферы Дантова Ада и Рая, своеобразные этажи. Если вы, допустим, шли-шли по 2-му кругу, да свалились в пропасть, на этом приключение не кончается. Вы очутитесь под землей и, чтобы вернуться наверх, вам нужно будет доковылять до конца 1-го круга в окружении марширующих скелетов и зомби или найти воздушный шарик и надеяться на силу Архимеда. В конце третьего круга водится дракон, преграждающий путь к следующим трем кругам и главной цели – принцессе или чему-то типа этого. К слову, игра вполне честна к геймеру, и если быть внимательным, на одной жизни можно пробраться довольно далеко. Помянутые ролевые элементы заключаются в коллекционировании магических предметов, которые наш волшебник-недоучка может еще и позорно запороть: иной раз хочешь пальнуть в монстра разящей волной – глядишь, а на голове у тебя клумба выросла…

В 1986 Wiz транслировали на компьютер MSX, где она обрела полное имя Magical Kid Wiz, лабиринты a la Montezuma's Revenge и жуткий тормознутый скроллинг, но и при всем этом была довольно популярной игрой.

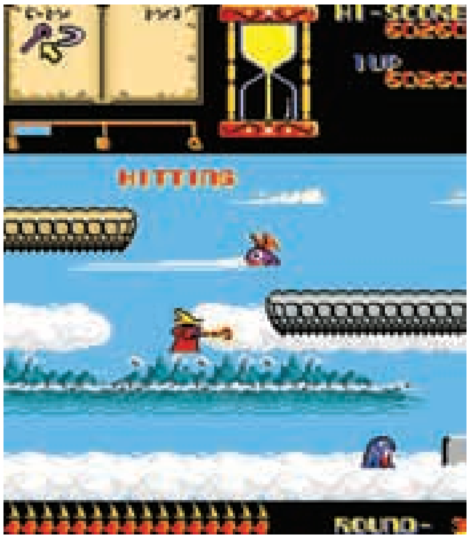




Magical Kid Wiz на MSX







Flashback



№21(246)
Год назад
Тема номера:
Project Gotham Racing

TGS 2007; вышла «Оранжевая коробка»; еще одна блестящая обложка продает номер.



№21(198)
Три года назад
Тема номера:
GTA: Liberty City Stories

Редакция «СИ» разводит Nintendogs; МАТ – наше все; игры Дугласа Адамса.



№21(150)
Пять лет назад
Тема номера:
Киберпанк

Лучший.
Выпуск.
Страны.
Игр.
Ever.



№21(102)
Семь лет назад
Тема номера:
Age of Mythology

Тритон не оставляет русалочке никаких шансов спасти принца…



Tales From Videogame Oceans: Roger Dean

Лучше всего работы английского художника Роджера Дина известны поклонникам прогрессив-рока. Его фантастические ландшафты с начала семидесятых украшают обложки альбомов таких групп, как Yes, Uriah Heep и Asia, но мастер работал не только в музыкальной индустрии.

В начале 80-х разработчики видеоигр немало походили на рок-звезд: они были чрезвычайно молоды, а их искусство давало короткий путь к славе, быстрым деньгам и расточительному образу жизни. Особенно отличилась в этом фирма Imagine, которая просуществовала всего полтора года, за которые успела выпустить несколько хитов для ZX Spectrum и VIC-20 и просадить свое состояние, выкупая все время на студиях записи игровых кассет (чтобы другим не досталось) и заказывая оптом платы расширения из Азии для своих мегадорогих игр. Мегаиграм нужна была мегаупаковка, и Imagine было подрядила на это дело лидеров в своей области – Роджера Дина и Криса Фосса (мастера иллюстрации sci-fi-литературы). Но компания испарилась как метеор, так что в результате Дин рисовал логотипы и обложки игр для ее наследницы – Psygnosis.

Каждый геймер со стажем хоть раз да видел символ Psygnosis – расправившую крылья сову.

Придумавший и имя, и логотип Дин рассказывает, что в новой фирме «все время бросались названиями и хотели что-то, что говорило бы об опыте, будущем, мудрости и радости, так что сова была естественным выбором». Лого прижилось, и кибернетическая сова даже появилась в собственной игре – управлять ею можно в Agony на Commodore Amiga.

Конечно, славу Дину составили обложки к прог-альбомам, которые вы и до сих пор можете встретить в любом более-менее крупном музыкальном магазине, чего, конечно, нельзя сказать об играх для Amiga и Atari ST. Но, несмотря на то что эти работы Дина естественно ушли в тень, и среди них есть достойные внимания вещи.

Стиль Роджера Дина берет свои истоки в работах китайских пейзажистов – когда ему было 12-14 лет, его семья жила в Гонконге. Brataccas, первая обложка Дина для Psygnosis (этот проект начинался еще при старой Imagine как Bandersnatch), вовсе не похожа на мягкие природные ландшафты рок-альбомов. Во-первых, на картинке доминирует персонаж, а фоном ему служит угловатый индустриальный город. Следующие обложки были сделаны уже в более традиционном для Дина «органическом» стиле, но наличие центрального персонажа, важное для видеоигры, было непременным атрибутом вплоть до недавней Tetris World, на коробке которой были только скалы.

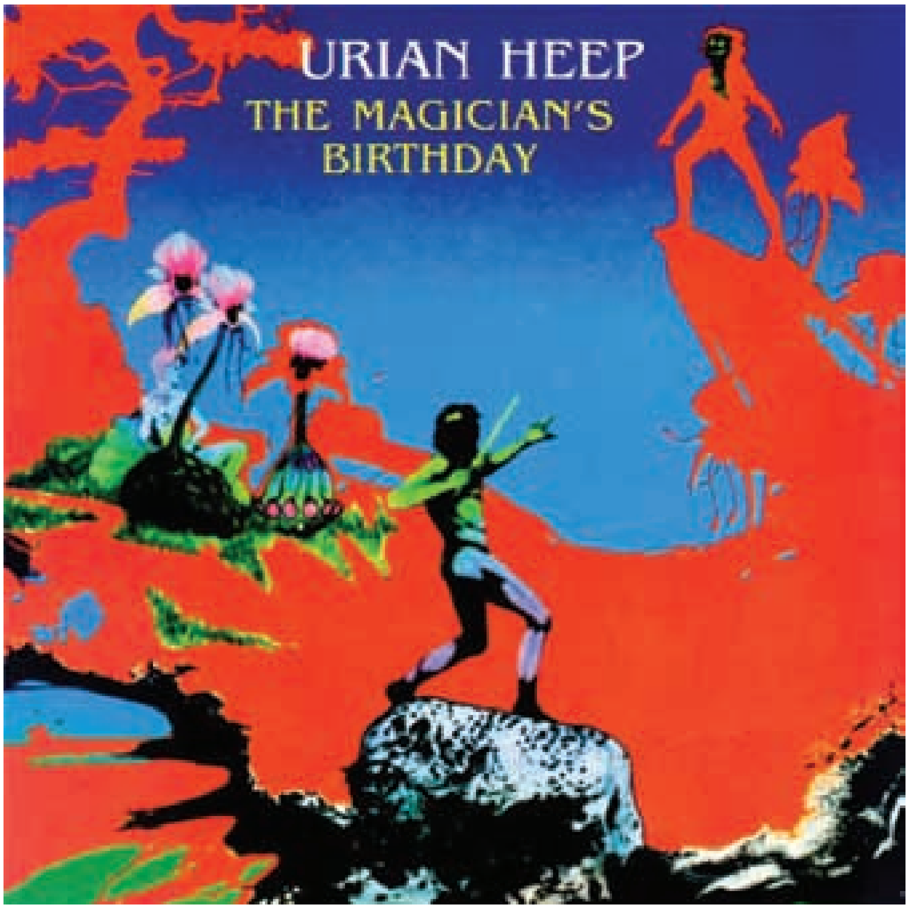
Таковы обложки для двух частей хита Shadow of the Beast, такова и обложка, которую Дин считает своей лучшей в видеоиграх – Barbarian.

В середине 90-х Роджер Дин принял непосредственное участие в разработке трехмерной RPG Secret of Black Onyx (в Super Black Onyx на Famicom уже были четкие аллюзии на Дина), но проект не был завершен, и на сегодняшний день доступен только промо-ролик.

Сейчас Дин продолжает писать обложки альбомов, разрабатывает сценические декорации, занимается архитектурой и время от времени консультирует Blue Planet Software (та же Tetris Worlds) по вопросам дизайна. С последними новостями о Роджере Дине и галереей его работ вы можете ознакомиться на сайте www.rogerdean.com.










Super Black Onyx (BPS, 1988)

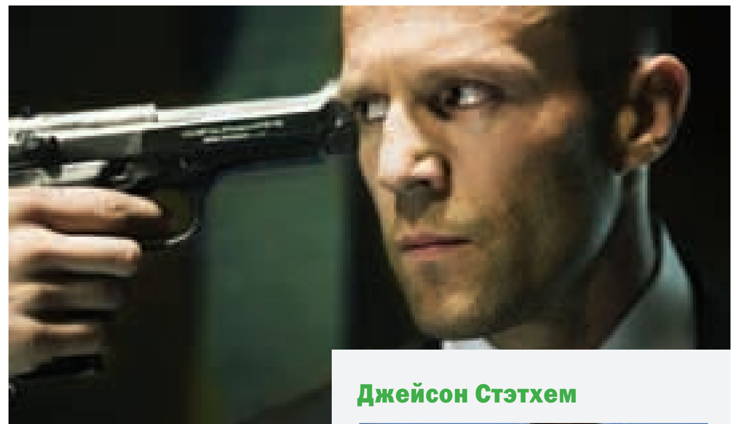




Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров



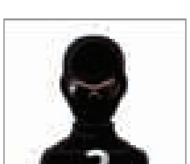




ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 27 ноября

Жанр:
боевик
Оригинальное название:
Transporter 3
Режиссер:
Оливье Мегатон
В ролях:
Джейсон Стэтхем, Франсуа Берлеан, Роберт Кнеппер, Джероен Краббе
Производство:
Франция
Продолжительность:
не объявлено



ТЕКСТ
Роман Романов

Перевозчик 3

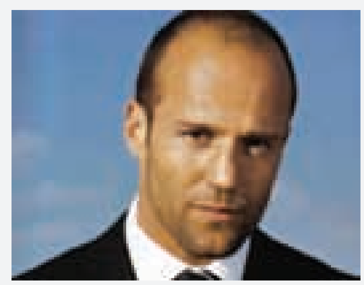
Джейсон Стэтхем на данный момент может с полным правом претендовать на звание «главного водителя в современном кино». В каком бы фильме он ни снимался, обязательно будет пара эффектных автопогонь с его участием. Впрочем, надо отдать ему должное: за рулем Джейсон смотрится на редкость здорово, словно был специально рожден для этого места. Неудивительно, что славу ему принес именно фильм о бывшем десантнике, а ныне профессиональном водителе Фрэнке Мартине, который превосходно дерется и стреляет (это, к слову, у Стэтхема тоже выходит на славу). «Перевозчик» стал визитной карточкой актера, предъявлять которую – одно удовольствие.

Классический рецепт «Перевозчика» – это идеальная комбинация хорошо поставленных рукопашных боев, перестрелок, накачанных адреналином под завязку гонок на самых лучших машинах. Все это приправлено совершенно необязательным сюжетом, который нужен только для того, чтобы запустить карусель непрерывного экшна, и каким-то интеллигентно-звериным обаянием Джейсона Стэтхема.

И вроде бы третья часть топового франчайза английского актера не должна сильно отличаться от своих предшественниц. Сюжет несуразный, но выдержан в стилистике серии. После своих последних приключений в Майами Фрэнк решил поменять работу «перевозчика» на спокойную и уединенную жизнь во французской Ривьере. Но, увы, этим планам не суждено было сбыться – к Фрэнку обратился за помощью бывший солдат из отряда «Дельта» Йонас Джонсон. Он рассказал, что по заказу корпорации «Экокорп» похищена дочь украинского министра по охране окружающей среды, чтобы путем вымогательства получить официальное разрешение для утилизации ядовитых отходов на Украине. И на этот раз Фрэнку Мартину придется перевозить через всю Европу для плохих дядек дочку украинского министра. Ко всем неприятностям добавляется то, что на руке у Мартина браслет-бомба, которая сработает, если Фрэнк отойдет от машины более чем на 20 метров. Дальше действие идет по накатанной тропинке: Фрэнк мстит нехорошим людям, максимально красиво и увлекательно убивая их, все взрывается, стреляет и так далее. В общем, именно так, как любит зритель. Даже Стэтхем за прошедшее с премьеры «Перевозчика 2» время практически не изменился, разве что накачал мышцы побольше, да отточил технику «каменного лица супергероя» до совершенства.

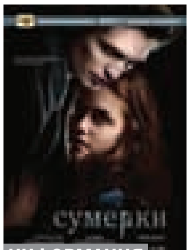
Единственное, что бросает легкую тень на грядущего «Перевозчика 3» – это личность режиссера. Не слишком понятно решение боссов компании поставить вместо заслуженного и любимого всеми Луи Летерье новичка Оливье Мегатона, у которого за спиной с десяток проектов, не показывавшихся нигде за пределами Франции. Из известных проектов – он засветился в качестве второго режиссера в фильме «Хитмэн». Впрочем, киноворотилы отнюдь не дураки и, видимо, Мегатон достоин оказанного доверия. А значит, Фрэнку Мартину рано на пенсию, он еще повоюет, а мы с удовольствием понаблюдаем за нелегкой жизнью необычного «водилы».

Джейсон Стэтхем



Прошлые работы: «Ограбление по-итальянски», «Адреналин», «Револьвер», «Перевозчик», «Большой куш»

Джейсон Стэтхем родился 12 сентября 1972 года в Лондоне в семье известного певца и танцовщицы. В юности занимался спортом (прыжки в воду), был принят в олимпийскую сборную и участвовал в играх 1988 года, проходивших в Сеуле. В течение следующих десяти лет являлся членом Национальной Ассоциации по прыжкам в воду. В конце девяностых Стэтхем стал фотомоделью, снимаясь в рекламе джинсов. Параллельно сбывал на улицах краденые и фальшивые вещи. Через некоторое время владелец фирмы, которую рекламировал Джейсон, стал основным продюсером дебютной картины Гая Ричи «Карты, деньги, два ствола» и предложил режиссеру кандидатуру Стэтхема на одну из ролей в фильме. Гай Ричи согласился после того, как Стэтхем продал ему гарнитур поддельных золотых драгоценностей, а затем отказался возвращать деньги. Потом Джейсону предложили сняться в «Большом куше»: сначала его роль должна была быть эпизодической, но к концу съемок он превратился в главного рассказчика. Мировую известность ему принесли фильм «Перевозчик» и его сиквел. В его дальнейших планах съемки сиквелов других успешных фильмов с его участием – «Адреналина» и «Ограбления по-итальянски».



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 20 ноября

Жанр:
триллер, мелодрама
Оригинальное название:
Twilight
Режиссер:
Катрин Хардвик
В ролях:
Кристен Стюарт, Роберт Паттинсон, Тэйлор Лотнер, Билли Бурк
Производство:
США
Продолжительность:
не объявлена

Сумерки

Вампиры – вершина пищевой цепи. Сверхбыстрые и почти бессмертные, суперсильные и с потрясающей скоростью регенерации – чем не венец эволюции? И поэтому отношения людей и вампиров должны немногим отличаться от отношений между человеком и коровой. Человек ведь не задумывается, как живет и о чем мечтает будущий бифштекс? Однако людям трудно принять, что «цари природы» вовсе не они, поэтому вампиры в наших сказаниях и легендах «очеловечиваются» всеми возможными способами. В итоге получается, что «ночное племя» – это сборище свихнувшихся от вкуса крови вполне «человеческих» маньяков или же, что встречается гораздо чаще, идеальные романтические герои – ницшеанские человекобоги, одинокие и полные экзистенциальной тоски. Оно и понятно, совокупность всех плюсов и минусов кровососов просто обрекает их на одиночество. Ну а бессмертие и опыт, который вследствие его обретают вампиры, дает широчайший простор для полета фантазии человеческих авторов.

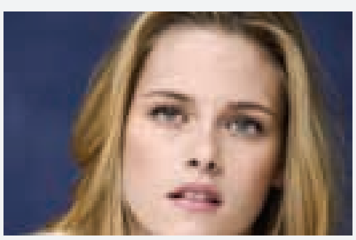
Писательница Стефани Мейер, автор книги «Сумерки», ставшей литературной основой для одноименного фильма, пошла по второму пути. Ее вампиры, точнее один вампир, центральный персонаж фильма, является романтическим героем чуть ли не в превосходной степени. Мало того что Эдвард внешне законченный романтик, «юноша бледный со взором горящим», как будто всю ночь просидевший в сетах. Так к тому же он умудрился влюбиться в человеческую девушку. Худшей ошибки вампир совершить просто не может, поскольку такая любовь всегда без исключений похожа на историю Ромео и Джульетты. Древний страх и ненависть людей в отношении «ночного племени» делает нашу вражду куда прочнее, чем та, что была между Монтекки и Капулетти. А где история непростой любви, там переживания, слезы и… зрительский успех.

Но шекспировская драма в исполнении людей и вампиров обретает новые грани, больший размах. В конце концов, Ромео не мучился от жажды крови, за ним не охотилась толпа практически бессмертных и очень злых существ, а сам он не умел прыгать по деревьям со скоростью ошалевшей обезьяны, мять железо в руках и заниматься прочими, не свойственными людям вещами. Тут вам и предательство своего племени главным героем, потому как делать вампиром девушку совсем не комильфо. Здесь и зрелищные драки, потому как незрелищно вампиры драться не умеют, а наказать отступника им нужно позарез. И в отношении «Сумерек» существует всего одна опасность. Она заключается в том, что писательница и сценаристы могли пойти по пути наименьшего сопротивления и превратить столь многообещающую историю в набор романических и вампирских штампов в соотношении «50 на 50». Во всех иных вариантах зритель обиженным не останется – в худшем случае получит качественный мелодраматический боевик, в лучшем – новое изложение знаменитой шекспировской истории, дополненное и усложненное.

Сезон воскрешения хитовых проектов прошлого продолжается. **Не успели киноманы успокоиться после заявлений о том, что будут сняты «Охотники за приведениями 3» и «Смертельное оружие 5», как от киноделов последовал очередной удар. Из источников, близких к Уолтеру Ф. Паркесу (Sony Pictures), стало известно, что компания не прочь была бы снять триквел «Люди в черном». Томми Ли Джонс и Уилл Смит тоже не против, а уж о Барри Зонненфельде, у которого сейчас «черная полоса», и вовсе нечего говорить. В общем-то, этого хотят все, дело осталось за малым. Съемки начнутся сразу же, как только появится устраивающий всех сценарий, а исполнители главных ролей согласуют графики.**

Стивен Спилберг продолжает готовить отделение своей студии от кинокомпании Paramount. **И уже очень скоро он станет независимым от голливудских боссов. Ему даже удастся сохранить название своей студии – DreamWorks. Однако что будет с активно разрабатываемыми проектами (сейчас их около 80), работу над которыми после отделения придется начинать практически с «нуля», пока непонятно. Зато Спилберг перестанет зависеть от многочисленных бюрократов и сможет продюсировать по шесть фильмов в год на свой вкус. Правда, пока неизвестно, кто будет дистрибьютором; на данный момент выбор стоит между 20th Century Fox, Disney и Universal. Также непонятно, кому из 150 работающих в DreamWorks в данный момент сотрудников удастся сохранить свои места. Однако переговоры с индийскими инвесторами уже вошли в финальную стадию, и Спилберг вот-вот получит столь желанную самостоятельность.**

Кристен Стюарт



Прошлые работы: «Комната страха», «В диких условиях», «Поедатели пирожных», «Телепорт»

Кристен Стюарт родилась 9 апреля 1990 года в Лос-Анджелесе, штат Калифорния. Ее отец Кристен Джон Стюарт работал ассистентом режиссера, продюсером и директором многочисленных шоу на канале «Fox». Впервые Стюарт вышла на сцену в школьной рождественской постановке, на которой случайно присутствовал агент. Он связался с ее родителями и предложил им всячески поощрять интерес девочки к актерству. Первое ее появление на экране состоялось год спустя в постановке «Сын русалки» канала «Disney Channel». Уже через год она снялась в серьезной независимой драме «Безопасность вещей». Потом был самый крупный на данный момент успех Стюарт – роль в фильме Дэвида Финчера «Комната страха». Теперь у нее есть все шансы попасть в категорию «топовых» актеров – в 2008 году выходит в прокат фильм «Сумерки» со Стюарт в главной роли, а также и драма, основанная на книге продюсера Арта Линсона «Что же случилось?», где помимо Кристен также сыграли Роберт Де Ниро, Брюс Уиллис и Шон Пенн.







Недавно один из сценаристов фильма «На крючке» Трэвис Райт сообщил в интервью, будто бы он вместе со своим постоянным соавтором Джоном Гленном пишет сценарий для продолжения «Бегущего по лезвию бритвы». Также Райт сообщил, что уже начал работать с командой по превизуализации и даже создал несколько компьютерных набросков к сиквелу, которые должен был предъявить студии. По его словам, он успел связаться и с продюсерами студии, но на этом этапе дело застопорилось. Однако Джон Гленн успокоил начавшуюся было панику, сообщив, что подобной работы никогда не велось и что он не пишет вместе с Райтом уже несколько лет.



Режиссер «300 спартанцев» и «Хранителей» Зак Снайдер подписал контракт на разработку трех новых оригинальных игр для Electronic Arts. Это второй подобный опыт для EA, которая уже привлекала режиссеров для сотрудничества. В прошлый раз это был Стивен Спилберг, но тогда совместная работа – Boom Blox для Nintendo Wii не стала сколько-нибудь заметным событием. Права на будущие игры Зака Снайдера будут принадлежать, конечно же, Electronic Arts, но при желании по ним можно будет поставить и фильмы, причем заниматься ими будет компания Снайдера Cruel & Unusual Films. Тем временем Brash Entertainment уже делает игру по самим «300 спартанцам», а Warner Bros занимается разработкой целых двух игр на основе «Хранителей» – адаптации графического романа Алана Мура, которую снял Снайдер.

Гильермо Дель Торо, несмотря на тотальную занятость вплоть до 2017 года, собирается в ближайшее время написать трилогию о вампирах в соавторстве с известным в Штатах писателем Чаком Хоганом. Первый роман под названием The Strain выйдет летом следующего года. Одновременно с англоязычным изданием появится и книга на испанском языке. На данный момент Дель Торо работает над пятью картинами сразу (два «Хоббита», новый «Франкенштейн», экранизация «Бойни номер пять» Курта Воннегута и фильм «Доктор Джекил и мистер Хайд»). И когда он найдет время на написание книги – не очень понятно. Вполне вероятно, что основная работа ляжет на плечи Чака Хогана, успешного писателя триллеров, один из романов которого собрался экранизировать Бен Аффлек.

› Смертельная гонка

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
боевик
Режиссер:
Пол В.С. Андерсон
В ролях:
Джейсон Стэтэм, Тайрез Гибсон, Джоан Аллен
Страна:
США
Продолжительность:
105 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
отсутствуют



Римейк фильма категории B, который снимает режиссер фильмов категории B, пусть и чертовски талантливый, никак не может стать суперблокбастером. Да это от него и не требуется. От фильма с таким названием зритель ждет много гонок и смертей – и ничего больше. В общем-то, Андерсон оправдывает эти ожидания, хотя и не до конца. Непонятно почему, но режиссер решил поиграть в «большой» кинематограф и зачем-то решил прикрутить к идеально-безмозглому экшну сюжет. Естественно, что это у него не получилось, и любые попытки перевести повествование на рельсы драмы, а то и мелодрамы, вызывают неконтролируемые приступы смеха. А что еще могут вызвать жалкие потуги не самых плохих актеров выжать из картонных персонажей и заштампованных диалогов какой-то серьезный посыл? Единственный, кто не смотрится глупо в этом фильме – Джейсон Стэтхем, который просто красиво сидит за рулем автомобиля и красиво убивает нехороших людей, а в остальное время корчит то ли скорбную, то ли скучающую морду. Впрочем, что касается экшн-частей, то стоит отдать должное режиссеру – они весьма замечательны. А будь их еще побольше, а диалогов – поменьше, цены бы этому фильму не было.

› Секс в большом городе

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
комедия, драма
Режиссер:
Майкл Патрик Кинг
В ролях:
Сара Джессика Паркер, Ким Кэтролл, Кристин Дэвис, Синтия Никсон
Страна:
США
Продолжительность:
135 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.40:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Английский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
Русский, Английский



У этого фильма всего один серьезный недостаток – он совершенно необязателен. Картина растеряла большую часть язвительности и желчности сериала и превратилась в обычную «беззубую» романтическую комедию, в которой уже немолодые тетеньки, устав от собственно «секса», устаивают обычный повседневный быт. И вызывающая стильность, которая была одной из визитных карточек сериала, сменилась суетливыми попытками угнаться за модой. В результате чего героини оказываются впереди паровоза, и смотреть без слез на то, во что их превратили стилисты, просто невозможно. При всем при этом нельзя не порадоваться встрече со старыми знакомыми. Согласитесь, приятно узнать, что у Саманты все хорошо, да и с Кэрри все в порядке. Да и к тому же местами фильм выдает эпизоды, достойные сериала, хотя все-таки реже, чем хотелось бы.

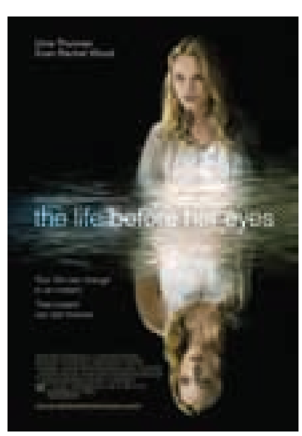
Собственно, «Секс в большом городе» похож на посиделки с бывшими одноклассниками. Вроде и приятно, и интересно, и местами весело, однако вполне можно обойтись без этого и погулять где-нибудь с тем, с кем дружишь сейчас.

› Мгновения жизни

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
триллер, драма
Режиссер:
Вадим Перельман
В ролях:
Ума Турман, Эван Рэчел Вуд, Ева Амури, Захари Бут
Страна:
США
Продолжительность:
90 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
отсутствуют



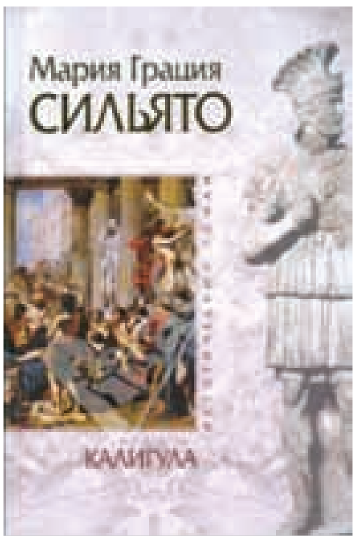
Фильм можно условно поделить на две части – европейскую недодержанную драму и американский низкобюджетный триллер. Первая часть, драматическая, хороша, хотя и заштампована так, что можно предсказывать грядущие события едва ли не покадрово. Впрочем, история о том, как нелегко живется девушке, которой пришлось пережить кошмар, когда она училась в школе – один из ее соучеников расстрелял половину школьников, – и не может быть другой. Взгляд жертвы давно изучен, и про него снята не одна дюжина фильмов. Взгляд убийцы куда интересней, но Перельман решил не рисковать. И, в общем-то, наверное, правильно сделал, потому что когда он последней триллерообразной двадцатиминуткой перечеркивает с таким трудом созданную атмосферу камерной драмы про комплекс жертвы и ночные истерики, становится обидно. Но если бы этот кусок перечеркнул какое-нибудь откровение вроде «Слона» или «Класса», то не было бы режиссеру никакого прощения. А так получилось развлечение на один вечер, если смотреть целиком, или на два дня, если в первый день не портить себе настроение и не смотреть последние двадцать минут.

Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ
Алексей Вагин

Калигула



Мария Грация Сильято

Жанр: исторический роман
Издательство: ЭКСМО

Император Гай Юлий Цезарь Август Германик, третий принцепс Римской республики, преемник Тиберия Цезаря и наследник божественного Августа, находился на самой вершине абсолютной власти. Он правил чуть меньше четырех лет – срок весьма небольшой даже для нынешних президентов и премьер-министров – но своим кратким правлением оставил неизгладимый след в истории человечества. Современникам Гай подарил горечь несбывшихся надежд, разоренную казну и память о страхе перед всесильной машиной государственного террора, которая вскоре опять запустит свой маховик уже при Нероне. Потомкам осталось лишь странное прозвище – Калигула.

Личность Калигулы, крайне противоречивая, но, безусловно, трагическая, давно привлекает внимание писателей, драматургов, режиссеров и философов. И каждый из тех, кто пытался заглянуть в темные глубины души жестокого императора, видел там то, что хотел увидеть. Тинто Брасс и Боб Гуччионе, создавшие один из самых скандальных фильмов в истории кино по сценарию, который написал знаменитый Гор Видал, воплотили на экране образ безумного маньяка, роль которого великолепно исполнил Малькольм МакДауэлл, ранее также безупречно сыгравший Алекса в экранизации романа Энтони Бёрджесса «Заводной апельсин». Великий французский философ и писатель Альбер Камю в своей пьесе «Калигула» изобразил ранимого юношу, чьи мечты о новом мире, где невозможное станет возможным, а люди смогут жить не по лжи, разбившись о твердыню человеческой трусости, мелочности и ханжества, привели его фактически к самоубийству.

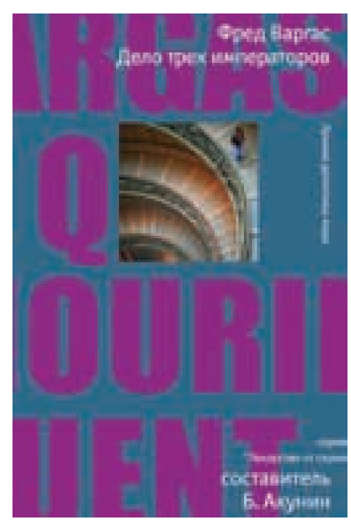
В новом романе, посвященном жизни несчастного императора, историю Калигулы читателю поведает не философ или литератор, а профессиональный историк-археолог Мария Грация Сильято, известная своими исследованиями таинственной христианской реликвии «Туринская Плащаница». Основываясь на обширном историческом материале, Мария Сильято в деталях восстановила жизненный путь четвертого Цезаря. Написанная в увлекательной художественной манере, эта книга является удачной попыткой представить на суд читателя XXI века жизненный путь Калигулы таким, каким он был на самом деле. В книге показано, как озорной ребенок, чье детство прошло в военном лагере, которым командовал отец Гая, прославленный полководец Германик, и где маленький Калигула расхаживал среди легионеров в специально сшитых для него солдатских сапожках-калигах, за что и получил свое прозвище, так нелюбимое им при жизни, превратился в великого императора, которого народ обожал как поп-звезду, а приближенные и родственники боялись и втайне ненавидели. Прочтите книгу Марии Сильято и, может быть, вы поймете трагедию этого человека, причину его пороков, среди которых самым невинным была сексуальная связь с родной сестрой.

Дело трех императоров

В Риме во время праздника на площади Фарнезе происходит убийство. Убит богатый и уважаемый французский издатель, знаток изящных искусств и брат французского министра. Итальянская полиция выяснила, что погибший Анри Валюбер был отравлен цикутой, тем самым ядом, с помощью которого древние афиняне по ложным обвинениям казнили великого Сократа. В этом таинственном деле оказываются замешаны влиятельный епископ католической церкви Лоренцо Вителли, обворожительная красавица Лаура, трое молодых людей, которые носят символические имена римских императоров печально известной династии Юлиев-Клавдиев – Тиберий, Клавдий и Нерон, а также шедевр самого Микеланджело, предположительно украденный из архивных фондов Ватиканской библиотеки. По приказу министра за дело берется опытный юрист Ришар Валанс, которому предстоит раскрыть тайну похищенных ценностей и разобраться в запутанном семейном конфликте.

Вам это ничего не напоминает? Если напоминает, то предупреждаю сразу: эта книга не имеет никакого отношения к творчеству Дэна Брауна и его многочисленных подражателей. Это Фред Варгас! Странный мужской псевдоним известной французской писательницы Фредерики Одуан-Рузо давно знаком любителям хорошего детектива. За свои предыдущие книги «Игры любви и смерти», «Человек, рисующий синие круги» она была удостоена многих наград. А книга «Мертвые, вставайте» была названа лучшим детективным романом 1995 года. Романы Варгас не похожи на сценарии голливудских блокбастеров, там нет лихих погонь и перестрелок. Поэтому ее книги свободны от примитивных штампов, которые все чаще проникают в литературу из кинематографа. Но для Варгас (между прочим, профессионального историка-археолога, специалиста по Средневековью) в равной степени чуждо и стремление к чрезмерной интеллектуализации романа: чтобы прочесть ее книгу, нам не надо вооружаться толковым словарем и Большой Британской Энциклопедией.

Детективы Фред Варгас читаются на одном дыхании. Безупречная легкость слога, тонкий психологизм характеров, неожиданность поворотов сюжета создают особую атмосферу погружения в роман, когда придуманная автором реальность начинает захватывать читателя, завораживая своим естественным магнетизмом. Неудивительно, что её детективные истории издают более чем в двадцати странах мира. А на родине автора, во Франции, суммарный тираж книг перевалил за полтора миллиона экземпляров. В России романы Варгас выходят в серии «Лекарство от скуки». Действительно, лучшее лекарство от этой распространенной болезни современного человека, чем детективы Фредерики Варгас, трудно найти. Если вы ранее не были знакомы с творчеством этой писательницы, то начать знакомство можно с ее новой книги. «Дело трех императоров» настоятельно рекомендуется тем, кто устал от серых будней, кому необходим глоток свежего воздуха, кто хочет увидеть мир в причудливых светлых и мягких тонах.



Фред Варгас

Жанр: детектив
Издательство: «Иностранка»

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



Старые драконы в новых подземельях

Четвертая редакция игры увидела свет 6 июня. И все изменилось.



Дмитрий Злотницкий

В начале минувшего лета состоялось событие, которого с замиранием сердца ожидали тысячи поклонников самой популярной (и по совместительству первой) ролевой игры в мире – Dungeons & Dragons, в России также известной как «Подземелья и драконы» – премьера ее четвертой редакции.

Когда компания Wizards of the Coast только анонсировала новую редакцию правил, казалось, ничего принципиально нового от нее ожидать не стоит. Ведь известнейшие разработчики настольных игр столько времени и труда потратили на создание и доводку до ума третьей части, а затем и дополненной редакции 3,5, что идти на риск и кардинально менять игровую механику, вроде бы, не было никакого резона. Однако стоило в Интернет просочиться первым подробностям об обновленных правилах Dungeons & Dragons, как стало очевидно, что в недрах Wizards of the Coast кипит работа над фактически новой настольной ролевой игрой. И вот она вышла.

Как закалялись драконы

Но прежде чем говорить о четвертой редакции Dungeons & Dragons, давайте немного освежим в памяти историю этой легендарной ролевой системы. Прародительницами современных игр по праву могут считаться варгеймы – настольные игры, моделирующие сражения больших и не очень армий. Оба создателя «Подземелий и драконов» – Дэйв Арнесон и Гарри Гигагс в семидесятых годах начинали карьеру в игровой индустрии как разработчики варгеймов, но обоим было тесно в сравнительно узких рамках одного игрового жанра. Арнесона интересовали игры меньшего масштаба, но более глубокие – это вылилось в создание сеттинга под названием Blackmoore, по которому он начал играть с друзьями в самом начале семидесятых. Уже в этой игре появились многие элементы игровой механики, которые впоследствии станут основой и неотъемлемой составляющей правил Dungeons & Dragons: класс брони, хитпойнты, уровни персонажей. Дэйв поделился своими идеями и наработками с Гигагсом, в котором увидел единомышленника, и они засели за разработку правил.



ПЕРВОЕ, ЧТО БРОСАЕТСЯ В ГЛАЗА ПРИ ЗНАКОМСТВЕ С PLAYERS HANDBOOK ЧЕТВЕРТОЙ РЕДАКЦИИ, – ЭТО ОТСУТСТВИЕ НЕСКОЛЬКИХ ПРИВЫЧНЫХ РАС И ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ.

В итоге в 1974 году вышла первая в мире настольная ролевая игра – Dungeons & Dragons, которая на тот момент, впрочем, не так уж сильно отличалась от варгеймов. Основной аудиторией игры стали именно их поклонники. Благо, основная ставка была сделана на сражения, но теперь в них участвовали лишь небольшие группы персонажей и монстров. Другое отличие варгеймов от ролевых игр заключалось в наличии в последних Мастера – человека, который направлял бы ход игры и выступал бы третейским судьей во всех игровых спорах. Впоследствии роль Мастера расширилась, он стал еще и рассказчиком, творцом сюжетов и историй, героями в которых выступают персонажи игроков. Конечно, ранние правила были очень скупы и сыры, а большая часть геймплея была посвящена боям, но первый шаг был сделан, а огромная популярность завоевана. Вскоре появились официальные миры Dungeons & Dragons, начали выходить книги-дополнения, а конкуренты-подражатели возникали как грибы после летнего дождя.

Спустя всего пять лет вышла усовершенствованная версия правил, получившая название Advanced Dungeons & Dragons, которая уже была гораздо ближе к тому, что мы сегодня привыкли называть ролевыми играми. К тому же именно AD&D установила традицию, согласно которой все основные правила игры издаются в трех базовых книгах – Player's Handbook, Dungeon Master's Guide и Monster Manual. Эта игра правила бал почти десять лет – до тех пор, пока ей на смену не пришла вторая редакция AD&D, ставшая базой для большинства компьютерных игр, основанных на «Подземельях и драконах». Эта система – плоть от плоти героического фэнтези – была весьма громоздкой и несколько запутанной, а с выходом разнообразных дополнений эти недостатки лишь усилились. Однако на протяжении большей части девяностых AD&D оставалась популярнейшей настольной ролевой игрой. И именно на пору ее расцвета пришелся выход наиболее известных литературных циклов, связанных с мирами «Подземелий и драконов», а также были созданы такие неординарные сеттинги, как Planescape, DarkSun и Ravenloft, весьма далекие от классического высокого фэнтези с благородными эльфами и злобными орками.

На протяжении двух с лишним десятилетий бессменным издателем настольных игр под брендом Dungeons & Dragons оставалась корпорация TSR, но несколько неудачных проектов и опрометчивых стратегических решений загнали ее в долги. Казалось, падение некогда великой компании уже не остановить. Но фирма Wizards of the Coast, находившаяся на подъеме благодаря сверхуспешной карточной игре Magic: The Gathering, приобрела TSR «с потрохами» – то есть, со всей ее интеллектуальной собственностью.

Тут же начались работы над принципиально новой третьей редакцией Dungeons & Dragons, которая увидела свет уже в 2000 году. Разработчики из Wizards of the Coast проделали титаническую работу, стремясь сохранить все классические «фишки» «Подземелий и драконов». И в то же время добавили в игру немало новшеств (которые были в основном заимствованы из других настольных ролевых игр), вроде разветвленной системы умений и навыков, что сделало правила более гибкими. Игра стала более упорядоченной, логичной и сравнительно простой – впервые Dungeons & Dragons стали похожи на цельную систему, а не на огромный свод запутанных, зачастую противоречивых, правил.

Если правила предыдущих редакций Dungeons & Dragons были плоть от плоти фэнтези, то новая система оказалась гораздо более универсальной. Она получила название d20 System и впоследствии легла в основу множества ролевых игр, основанных на таких популярных кросс-форматных вселенных, как «Звездные войны», «Звездные врата» и «Колесо времени».

Ошибок и недоработок в третьей редакции Dungeons & Dragons оказалось немало, но компания Wizards of the Coast подправила их уже в 2003 году, выпустив редакцию под номером 3,5, в которой постаралась устранить все основные недочеты, замеченные игроками. В 2006 году Player's Handbook этой редакции была официально выпущена в нашей стране, было обещано издать и остальные базовые книги, но проект заглох, и даже первый тираж «Руководства игрока» (всего 3000 экземпляров!) так и не был распродан. А на Западе игра пользовалась и продолжает пользоваться по сей день изрядным успехом. Казалось бы, идеал фэнтезийной героической ролевой игры был достигнут. Теперь разработчики могли почивать на лаврах, зарабатывая изданием всевозможных дополнений. Этим они и занимались на протяжении пары лет, но затем все-таки последовал анонс неизбежной четвертой редакции.

Вверху: Использовать миниатюры для отыгрыша боев не обязательно, но крайне желательно – особенно в четвертой редакции.

Национальный вопрос

Первое, что бросается в глаза даже при беглом знакомстве с Players Handbook четвертой редакции, – это отсутствие нескольких, ставших уже привычными рас и появление новых. Недосчитались мы туповатых полуорков (но о них вряд ли кто-то станет горевать) и жизнерадостных гномов-технарей, которых все же будет не хватать, несмотря на их несуразность.



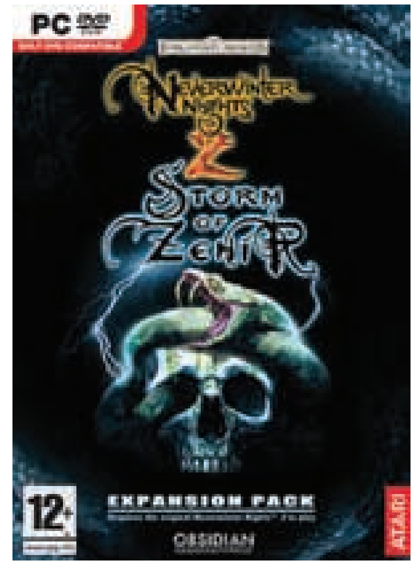
Подземелья в миниатюре

Во время расцвета третьей редакции Dungeons & Dragons боссы Wizards of the Coast решили вспомнить об истоках игры и дали добро на выпуск варгейма Dungeons & Dragons Miniatures Game, который вскоре стал даже более популярен, чем RPG-прародительница. А ведь изначально варгейм считался всего лишь необязательным дополнением к ролевой игре, позволяющим наглядно моделировать бои небольших отрядов.

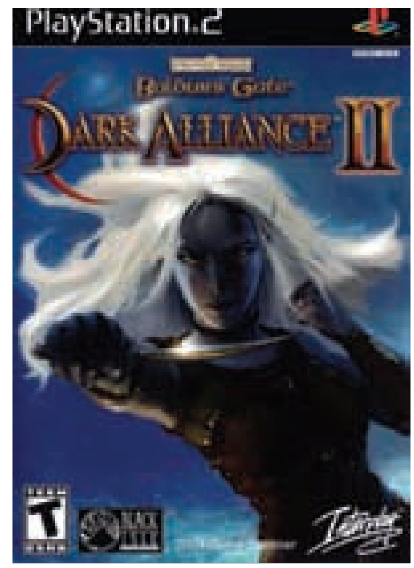
Популярность игре обеспечили известнейший бренд, простые правила (переработанная версия боевой системы третьей редакции) и простота в освоении. Причем, если в Warhammer Fantasy Battles и большинстве прочих военно-тактических игр, прежде чем играть, миниатюры необходимо было собрать и раскрасить, то в Dungeons & Dragons Miniatures Game они продаются уже раскрашенными. Впрочем, качество самих фигурок в среднем значительно ниже, чем в других аналогичных играх – даже миниатюры, изображающие известных персонажей вроде Дзирта или Рейстлина, сделаны весьма примитивно. За пять лет существования Dungeons & Dragons Miniatures Game вышло уже шестнадцать сетов и миниатюр, изображающих практически все создания из бестиария Dungeons & Dragons – от завалящего гоблина и до гигантского черного дракона.



Слева: Чтобы провести магический ритуал, не нужно быть волшебником.



Справа: События игры развернутся незадолго до возникновения магической чумы, которая изменит облик «Забытых королевств».



Справа: Кроме названия и сеттинга ничто не связывает консольный Hack'n'slash с легендарной CRPG.

Место двух выбывших народностей заняли три относительно новые расы. Первая из них – тифлинги – нам хорошо знакома еще со времен третьей редакции. Далекие предки тифлингов согрешили с каким-то адским отродьем, оставив в наследство своим потомкам весьма примечательные физиологические особенности: горящие инфернальным огнем глаза, длинные рога и острые зубы. Естественно, с такой внешностью много друзей не заведешь, и приходится тифлингам вести жизнь нелюдимых одиночек. Удивительно, что при этом они могут похвастаться не только повышенным Интеллектом, но и Харизмой!

Вторые новички четвертой редакции – драконорожденные: двуногие ящерообразные гуманоиды более всего напоминают драконидов из «Саги о копье», только в отличие от последних не превращаются после смерти в камень, зато умеют изрыгать пламя (кислоту, яд или поток холода) не хуже своих старших родственников. Как и настоящие драконы, драконорожденные крайне горделивы и зачастую тщеславны, к тому же обладают недюжинной физической мощью.

Последняя раса может считаться новой лишь номинально. Эладрины – это, фактически, бывшие Солнечные эльфы. Благородные, возвышенные и таинственные создания, живущие сотни лет, они буквально пронизаны магией и с рождения получают способность мгновенно перемещаться в пространстве. Так же, как и Солнечные эльфы из предыдущей редакции Dungeons & Dragons, эладрины предрасположены к магической карьере.

Что до самих эльфов, то и они, конечно, никуда не пропали. Просто по воле разработчиков игры они превратились в народ, живущий в диких лесах в полной гармонии с природой, в точности как Лесные эльфы из мира Warhammer.

Если появление драконорожденных и выделение тифлингов в отдельную расу – решения весьма спорные, то разделение эльфов на два самостоятельных народа, определенно, имеет смысл. Этим шагом разработчики игры попытались вернуть эльфам утраченный ими в последнее время ореол таинственности, который окружал расу на заре фэнтези.

ЛЮБОПЫТНО, ЧТО У ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ КАЖДОЙ РАСЫ ЕСТЬ ВРОЖДЕННЫЕ «ПЛЮСЫ», ВЫРАЖАЮЩИЕСЯ В КАКИХ-ЛИБО ПОВЫШЕННЫХ ХАРАКТЕРИСТИКАХ ИЛИ ОСОБЫХ СПОСОБНОСТЯХ.



Что до прочих рас – людей, дворфов, полуэльфов, полуросликов – то они подверглись минимальным, по большей части косметическим доработкам. Скажем, полурослики теперь описаны как раса кочевников и бродяг, однако как были они предрасположены к «профессии» жулика, так и остались. А люди, как и прежде, являются универсальной расой, способной достичь успеха в любой области.

Любопытно, что у представителей каждой расы есть врожденные «плюсы», выражающиеся в каких-либо повышенных характеристиках или особых способностях, а вот печально известные по прошлым редакциям расовые «минусы» остались в прошлом.

Кто ты есть и что ты можешь

Не меньшим изменениям подвергся и список игровых классов. Для начала помянем тех, кого с нами больше нет. Среди базовых классов четвертой редакции не нашлось места колдунам (sorcerer), варварам, друидам, монахам и, что самое ужасное, бардам! Этот факт стал первым, но далеко не последним свидетельством того, что в четвертой редакции Dungeons & Dragons во главу угла поставлены сражения, а отыгрыш роли задвинут на второй, если не на



Драконы на экране

В жизни любого всемирно известного кросс-форматного проекта рано или поздно наступает момент, когда им начинают активно интересоваться в Голливуде. Не миновала чаша сия и Dungeons & Dragons – одноименный фильм вышел на экраны в 2000 году. Впрочем, если бы не название, то вряд ли бы кто-то догадался, что этот дешевый трэш в фэнтезийном антураже имеет хоть какое-то отношение к легендарной настольной игре. Пять лет спустя на DVD вышел сиквел – Dungeons & Dragons: Elemental Might. Хотя и он звезд с неба не хватал, что и не удивительно при бюджете всего в $12 млн, фильм был достаточно близок по духу к оригинальной игре.

В январе 2008 года на DVD был издан анимационный фильм, основанный на романе Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэна «Драконы Осенних сумерек», – пожалуй, самом популярном и достойном из всего того вороха посредственной беллетристики, что написана за два десятка лет под брендом Dungeons & Dragons. И мог бы получиться неплохой мультфильм – даже перекроенный сюжет можно создателям было бы простить – если бы не просто ужасающий видеоряд: традиционная рисованная анимация и то и дело всплывающая компьютерная графика выглядят ровесниками первой редакции Dungeons & Dragons.

Слева: Представители новой игровой расы – драконорожденные – по виду больше напоминают монстров, чем героев.

третий план. Ведь бард был самым интересным и подходящим классом для детективных, политических и юмористических игр! Впрочем, любителям вышеперечисленных классов не стоит сильно расстраиваться, ведь они обязательно будут описаны в грядущих дополнениях к четвертой редакции.

На смену выбывшим, присоединившись к традиционным воину, магу, паладину, жулику, клерику и рейнджеру, пришли чернокнижник (warlock) и командир (warlord). Чернокнижники, как один из классов престижа третьей редакции, вроде бы, неплохо знакомы геймерам, однако в четвертой редакции они предстают перед нами в новом свете. Они стали магами, черпающими свои силы в договоре, заключенном с каким-либо высшим созданием, к примеру, с демоном. Командир представляет собой компиляцию сразу нескольких классов. Он неплох в ближнем бою, владеет некоторыми навыками целителя, а основные его способности призваны повысить боевую эффективность отряда в целом.

Важной новинкой четвертой редакции стала унифицированная таблица повышения уровней. Теперь персонаж, вне зависимости от класса, при достижении очередного уровня получает фиксированное количество новых сил, атак и прочих характеристик. А монстры могут повышаться в уровне наравне с героями. Вот ты какой, ролевой коммунизм!

Но самое главное: отныне развитие персонажа разделено на три этапа – героический, великий и эпический. С первого по десятый уровень персонажи должны заниматься тем, что и положено делать классическим героям ролевых игр: спасать деревни от чудовищ, бродить по древним руинам в поисках сокровищ и проблем на свои головы, бегать на посылках у великих магов и воинов. Великий герой, переваливший за отметку одиннадцатого уровня, такими глупостями заниматься не станет – ему подавай международные заговоры, древних могущественных чудовищ и путешествия в иные миры. Наконец, герои, достигшие эпического уровня (21-й и выше), могут на «ты» общаться с богами, а взрослого дракона убивать вместо утренней зарядки, после чего занимаются рутиной – спасением миров и добыванием бессмертия.

Как и прежде, никто не запрещает развиваться в нескольких классах одновременно, а вот классы престижа, ставшие одной из фирменных черт третьей редакции Dungeons & Dragons, почили в бозе. Зато, переходя из одного этапа развития персонажа в другой, можно приобрести специализацию: сначала великий путь, затем – эпическую судьбу.

Все расписано в либретто

Наверное, еще не скоро утихнут споры о том, что же стоит считать важнейшим нововведением четвертой редакции. Однако не приходится сомневаться, что большинство из них были введены с одной целью – максимально четко структурировать механику игры, одновременно ее упростив.

Для начала авторы редакции совершенно ясно объяснили, откуда берутся невероятные по меркам традиционного фэнтези способности персонажей. Дело в том, что персонаж даже первого уровня – это уже герой, на голову превосходящий талантами и способностями любого обывателя. Добиться такого прогресса человек или представитель другой расы способен несколькими путями. Во-первых, можно развивать свое тело, стремясь к физическому совершенству, – за счет многолетних тренировок, обретая такие способности, которые и не снились обывателям. Во-вторых, весь мир пронизан магической энергией, подчинив которую герой начинает с презрением относиться к законам физики. В-третьих, боги одаривают своих верных слуг потрясающими талантами. Конечно, есть и другие источники сил: энергия Ки, псионика и природа, но рассказ о них в рамки базовых книг четвертой редакции не вошел.

При повышении уровня любой герой может выбрать для себя пару-тройку сил (powers), которые в зависимости от сферы применения делятся на два вида: боевые и мирные. Фактически, даже заклинания магов и молитвы клериков – это лишь своеобразные силы, имеющие сверхъестественное происхождение, а особые приемы воинов или воров зачастую по функциональности мало чем отличаются от волшебства.

Таким образом, маг не разучивает заклинания перед отдыхом, как во второй и третьей редакциях Dungeons & Dragons, а просто выбирает нужные чары после достижения очередного уровня, как прежде делал колдун. Конечно, никто не позволит героям направо и налево швыряться огненными шарами или жулику совершать убийственные удары по каждому попавшемуся на пути противнику. Наиболее простенькие силы можно задействовать в любой момент и в неограниченных количествах, но львиную долю боевых способностей позволительно применять лишь один раз за сражение. А наиболее мощные и редкие силы требуют таких затрат, что использовать их можно лишь один раз за день.

Вдобавок ко всему появилась и магия, доступная для представителей всех классов, – так называемые ритуалы. Имея нужный навык, любой герой (неважно кто – мудрый маг

Внизу: Боевая система в четвертой редакции основана на постоянном применении различных навыков и способностей.





Слева: Те остроухие бессмертные, что предпочитают магические замки дремучим лесам, отныне называются эладринами.



Справа: Вместо маленьких, едва заметных рожек тифлинги теперь щеголяют настоящей костяной короной, и их уже никак не спутаешь с обычными людьми.

или туповатый воин) может творить волшебство. Для этого достаточно раздобыть свиток с описанием ритуала и необходимые для него магические компоненты, и тогда вы сможете предсказывать будущее, воскрешать погибших товарищей, путешествовать между странами и даже мирами…

Помимо изменений, связанных с источниками силы, каждому классу присвоили определенную роль – видимо, разработчики игры посчитали, что клерику не по чину лично дубасить врагов булавой, а жуликам нечего отсиживаться за спинами товарищей. Всего ролей четыре. Защитники – толстокожие бойцы, которые первые грудью встречают врага; их задача – принять на себя главный удар и задержать противника. Основную атакующую силу любого отряда составляют контроллеры, способные наносить вред сразу нескольким супостатам. Страйкеры – ловкие, быстрые персонажи, специализирующиеся на одном, но смертоносном ударе. А лидеров, несмотря на громкое название, следует отнести к группе поддержки, занимающейся в бою исцелением и подбадриванием товарищей. Какой класс более всего подходит для каждой роли, это очевидно: воин, маг, вор и клерик. Из-за этого Dungeons & Dragons начинает достаточно сильно напоминать MMORPG, в которой возможности героя-одиночки весьма ограничены, а сама механика игры подталкивает к взаимодействию с другими геймерами.

Хотя партия героев отнюдь не обязана иметь в своем составе представителей всех архетипов, достаточно очевидно, что, четко очертив границы использования каждого класса, Wizards of the Coast провоцируют игроков на примитивный отыгрыш. Естественно, игроки со стажем не станут ограничиваться простыми рамками, которые диктует заданная роль, а вот новички могут попасться в ловушку. И тогда из Dungeons & Dragons получится что-то вроде настольной rogue-RPG, в которой на первый план выйдет, в лучшем случае, тактическая боевка, а то и просто эффектное и бездумное истребление толп фэнтезийных монстров.

К тому же, если в прежние времена для полноценной игры в Dungeon & Dragons было достаточно трех базовых книг, а все расширения лишь делали систему глубже, то теперь многие важные элементы правил остались за их рамками. И Wizards of the Coast не скрывают, что скоро последуют новые тома базовых книг: Players Handbook, Dungeon Masters Guide и Monster Manual. Что, впрочем, и неудивительно: едва ли не треть «Руководства игрока» посвящена описанию сил различных классов (как прежде описывались заклинания магов), и на многое другое в книге просто не осталось места.





Забытые миры

Раз уж дизайнеры из Wizards of the Coast взялись переработать правила «Подземелий и драконов», то решили не оставлять без изменений ни один игровой аспект, добравшись и до мироустройства вселенной. Штатные демиурги отправили на свалку истории всю концепцию параллельных миров – так называемых планов бытия, а вместе с ними и всенародно любимый сеттинг Planescape, который был своего рода центром космологии Dungeon & Dragons.

На смену достаточно громоздкому мироустройству предыдущих редакций пришла крайне простая и очень логичная структура магической вселенной. Привычный нам физический мир, где обычно совершают свои подвиги смертные герои, помещен в центр вселенной. «Над» ним располагается астральное море – обиталище добрых и злых божеств, каждое из которых владеет собственным миром-доменом. «Под» реальным миром находится постоянно изменяющийся первородный Хаос, из которого некогда было создано все сущее, и родина демонов – Бездна.

Материальный план бытия отбрасывает два отражения – мир фей (The Feywild) и мир теней (The Shadowfell). Первый стал домом для множества волшебных существ, во главе с эладрианами – это мир магии и чудес. Второй является отражением всего мрачного и ужасного, что есть в мире смертных, и прибежищем для душ, которые не могут обрести покой.

Очевидно, что привести в соответствие новую космологию вселенной Dungeon & Dragons и историю уже существующих миров – задача не из простых. На данный момент четвертой редакцией официально поддерживаются лишь «Забытые королевства», хотя и они подверглись кардинальной переделке. Сценаристы Wizards of the Coast наслали на «Забытые королевства» масштабную магическую чуму, которая изменила не только облик континентов, но и структуру самой вселенной, чем и объясняется возникновение отражений и измененный облик планов. Оправдание для «перезагрузки» сеттинга, конечно, притянуто за уши, но за неимением луч-



шего сойдет и такое. А мир, исхоженный вдоль и поперек в сериях Baldur's Gate и Neverwinter Nights, вскоре предстанет перед геймерами в новом свете.

Вверху: Достигнув двадцать первого уровня, герой может превратиться в архимага или полубога и оставить заботы простых смертных в далеком прошлом.

Игры Dungeons & Dragons – сегодня и завтра

Компьютерные игры, основанные на механике и мирах Dungeons & Dragons, всегда были законодателями мод в жанре фэнтезийных RPG. Поклонники жанра со стажем наверняка помнят выходившую в начале девяностых линейку ролевых игр Gold Box (в нее входила и оригинальная NeverWinter Nights, ставшая первой MMORPG с полноценным графическим движком) и классическую трилогию Eye of the Beholder. Их достойными наследниками стали такие бессмертные шедевры, как Baldur's Gate 2: Shadows of Amn и Planescape: Torment, которые по праву зачислены в пантеон славы компьютерных ролевых игр.

Однако с приходом третьей редакции Dungeons & Dragons наметились новые, достаточно неожиданные и спорные тенденции. Почти все разработчики, заполучившие в свои руки лицензию на использование миров Dungeons & Dragons, увлеклись странными жанровыми экспериментами. Вместо привычных поклонникам «Подземелий и драконов» под легендарным брендом начали выходить экшны, стратегии, Hack'n'slash… Более того, почти все разработчики понадеялись, что известный бренд и так обеспечит их детищам продажи, и к разработке игр отнеслись спустя рукава. В результате на свет появились такие игры, как эксклюзив для Xbox – Dungeons & Dragons Heroes и мультиплатформенный проект Forgotten Realms: Demon Stone, закономерно провалившиеся из-за убогого геймплея и неказистой графики. На их фоне две части Baldur's Gate: Dark Alliance – отнюдь не гениальные консольные клоны Diablo – выглядят почти шедеврами.

Чуть лучше обстоят дела со стратегиями: RTS Dungeons & Dragons: Dragonshard и пошаговая стратегия для PSP Dungeons & Dragons Tactics по-своему интересны и даже местами неординарны, но слишком специфичны, чтобы заинтересовать кого-то кроме самых преданных поклонников оригинальной настольной игры.

Нашлись, впрочем, и разработчики, посчитавшие, что на дворе все еще девяностые годы, – они решились выпустить CRPG почти без сюжета, но зато с пошаговыми сражениями. Если The Temple of Elemental Evil еще выезжал за счет неплохих тактических боев, то Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor не спасало уже ничего. Провалом завершилась и попытка завоевать онлайн – MMORPG Dungeons & Dragons Online: Stormreach оказалась гадким утенком, так и не превратившимся в лебедя, способного бросить вызов World of Warcraft.

Репутацию франчайза на высоком уровне поддержали лишь BioWare и Obsidian Entertainment, создавшие, соответственно, первую и вторую части Neverwinter Nights. Оригинальная игра, впрочем, была не столько полноценной RPG, сколько конструктором бесконечных приключений, а базовая кампания лишь демонстрировала его возможности. Впоследствии два дополнения и множество модулей (в том числе и римейки старых игр вроде Eye of the Beholder) помогли полностью раскрыть потенциал первой части Neverwinter Nights. Сиквел же особых сюрпризов не преподнес и оказался просто отличной фэнтезийной CRPG с увлекательным сюжетом и яркими героями.

Сейчас Obsidian Entertainment ведет работу над вторым дополнением к Neverwinter Nights 2, которое получило название Storm of Zehir, – судя по всему, оно станет последней CRPG, основанной на третьей редакции Dungeons & Dragons. Хотя в игре используется старая механика, сюжет закручен вокруг культа злого божества Зехир, появившегося лишь в новой редакции.

Нет сомнений, что на основе новой редакции в скором времени будет создано немало игр и это будут уже не совсем те «Подземелья и драконы», к которым мы привыкли. И дело не только в стилистических и сюжетных переменах. Листая базовые книги новой редакции правил, легко заметить, что безжалостной чистке подверглись все навыки и способности персонажей, которые не связаны со сражениями – правила, которые касаются мирной деятельности героев, ограничены необходимым минимумом. Таким образом, в отличие от третьей редакции (и ее усовершенствованной версии 3,5), четвертую пока язык не повернется назвать полноценной ролевой игрой – скорее, перед нами великолепно проработанная боевая система, призванная моделировать самые разнообразные пошаговые сражения.

Очевидно, что в настоящий момент механика четвертой редакции Dungeons & Dragons провоцирует игроков посвящать львиную долю игры сражениям, задвигая сюжет и отыгрыш на второй план. Впрочем, поклонникам компьютерных ролевых игр вряд ли стоит опасаться волны Diablo-клонов под брендом Dungeons & Dragons – ведь вся эта красивая и сложная система боя просто немыслима без пошагового режима, который в современной CRPG выглядел бы откровенным анахронизмом. А вот появление нового масштабного онлайнового проекта на основе «Подземелий и драконов» вполне вероятно – уж слишком явно привязка каждого класса к конкретной роли в отряде напоминает разделение функций героев, существующее во многих MMORPG.

Как бы то ни было, выпустив четвертую редакцию Dungeons & Dragons, компания Wizards of the Coast дала понять и игрокам и конкурентам, что не собирается уступать лидирующие позиции в индустрии настольных ролевых игр – не за горами очередная волна экспансии «Подземелий и драконов» в мир компьютерных и видеоигр. **СИ**



Справа: Глобус «Забытых королевств»: сверху царство богов, снизу – Хаос, справа и слева – волшебные отражения мира.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин



Новый аниме-сезон!

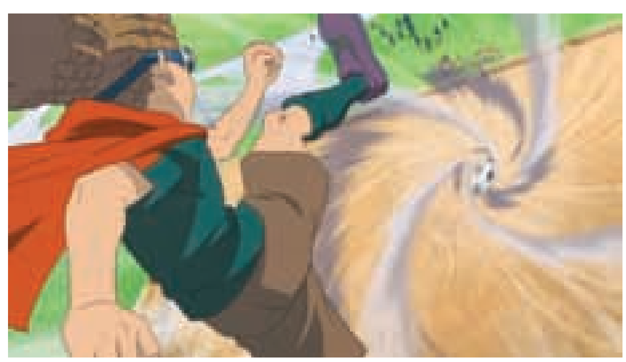
Inazuma Eleven

Студия: Oriental Light and Magic
Наша оценка: нужно смотреть

Осенний аниме-сезон принес с собой четыре десятка новых сериалов. Прибавим где-то двадцать старых, которые давно и с успехом идут по телевизору, и получим, что для просмотра всего существующего аниме, нужно проводить перед экраном ежедневно по четыре часа, без выходных. Если пропускаешь сеанс, то в следующие сутки ждет двойная доза и полный рабочий день у телевизора. Не нужно обрекать себя на добровольное рабство, тем более что мы уже сделали это за вас. Два раза в год, в апреле и октябре, мы просматриваем все, что можем найти на телевидении Страны высокочеткого сигнала. В нынешнем сезоне очевидны два новых тренда. Первый – окончательный переход индустрии на HDTV. Обратите внимание: все картинки, которые вы видите на этих страницах, – широкоформатные, вытянутые по горизонтали. Сегодня аниме со старыми «квадратными» кадрами практически не встречается. Второй заметный тренд – трансляция хороших сериалов по видеоиграм. Кажется, и не было никогда безвкусных адаптаций Final Fantasy и Ragnarok. Сегодня продолжается показ недурного Blue Dragon, стартовали Tales of the Abyss и Inazuma Eleven. Последний сериал – это, пожалуй, лучшее, что есть в нынешнем сезоне.

Коротко о феномене: компания Level 5 делает отличные ролевые игры для Nintendo DS. Она очаровала японцев сериалом Professor Layton, разрабатывает Dragon Quest IX, а в нынешнем году выпустила футбольную (!) ролевую игру Inazuma Eleven. Игра бесподобная, но аниме – еще лучше. Перед нами незамысловатый, простецкий рассказ о том, как упорный парнишка-вратарь приводит школьную сборную к громким победам, но, черт возьми, устоять перед обаянием сериала невозможно. Inazuma Eleven напоминает, что при умелом подходе к аниме сюжет вообще не нужен: хороший дизайн и богатое воображение авторов заставляют просиживать штаны у экрана с желанием узнать, что еще учудят художники в следующей серии. Inazuma Eleven – сериал детский и простоватый, но в нем собрано и стократно усилено все то, за что мы любим японскую визуальную культуру.





Mobile Suit Gundam 00,
второй сезон

Студия: Sunrise
Наша оценка: можно смотреть

Полугодовой перерыв, и Mobile Suit Gundam 00 возвращается на экраны. Можно было ожидать, что первый эпизод начнется пересказом «краткого содержания предыдущих серий», но нет. Надменность «Гандама» не знает себе равных, сериал не утруждает себя никаким объяснением вообще. Подразумевается, что вы посмотрели первую часть от начала до конца, а последние шесть месяцев провели за книгами и комиксами, описывающими события, происходившие во вселенной. Если нет – готовьтесь наверстывать, иначе ничего не поймете. В остальном все как надо: на месте роботы, красавцы-пилоты, драма и ориентировка на более злободневный, более серьезный меха-сериал.





Shikabane Hime Aka

Студия: Gainax
Наша оценка: можно смотреть

«Принцесса трупов» – отличное название для нового сериала от студии Gainax. Жалко только, что он ни в какое сравнение не идет ни с FLCL, ни с «Евангелионом», ни с Gurren Lagann. Принцесса трупов – школьница-воительница, вооруженная двумя пистолетами-пулеметами Ingram MAC-11. В первой серии ей противостоит красавец с фиолетовыми волосами и девочки-зомби: злодеи, как им и подобает, оказывают сопротивление, после чего дают себя победить. Эпизод заканчивается, а ничего особенного мы так и не увидели. Девочками и монстрами никого не удивишь, битва нарисована средненько, а персонажи унылы. Посмотреть можно, но от Gainax ждали большего.

Nodame Cantabile: Paris

Студия: J.C. Staff
Наша оценка: можно смотреть

Японцы во Франции – отличная тема для шуток. Во втором сезоне Nodame Cantabile Мегуми и Синъити отправляются на другую сторону земного шара, чтобы продолжить свое музыкальное образование. Сериал, как и прежде, жизненный, нежный, уютный и немножко женский. Авторы Nodame Cantabile не тянут в кадр высосанные из пальца страдания; перед нами простая история о честных и добрых, но немножко неловких друзьях. С удивительной теплотой они посмеиваются и над странными французами, и над самими собой. Завершают образ трогательный опенинг с Эйфелевой башней и прелестный эндинг с песней на французском языке.





Kuroshitsuji

Студия: A-1 Pictures
Наша оценка: можно смотреть

В прошлом сезоне мы смотрели на красивых мальчиков в Nabari no Ou, а в этом сезоне обратим взор на Kuroshitsuji («Черного дворецкого») – сериал о молодом аристократе и его верном и талантливом слуге. Аристократ проводит время, как положено высшему классу: ничего не делает и являет собой пример для подражания. То ли дело красавец и умница дворецкий! И нарядит хозяина, и покормит, и обучит, и спинку ему потрет. Стиль выдержан безупречно, сериал в меру утончен, в меру таинственен и юмористичен. Сюжет пока не просматривается, да и бог с ним: Kuroshitsuji будут смотреть не ради сюжета.

Jigoku Shoujo Mitsuganae

Студия: Studio DEEN
Наша оценка: нужно смотреть

Почти все продолжения в этом октябре – вторые сезоны, и только Jigoku Shoujo дослужился до третьего. В конце прошлой части «девочка из ада» должна была погибнуть... но не погибла. Кто разберет, какие у них там в аду правила. Она снова среди нас, предлагает слабым избавиться от тех, кого они ненавидят. Эпизоды не сильно связаны друг с другом, во многих – история о случайных людях, призывающих гостью из загробного мира. Jigoku Shoujo – уникальный сериал, сочетающий в себе и небанальную драму, и волнующую мистику.





Toradora!

Студия: J.C. Staff
Наша оценка: можно смотреть

Название Toradora! кажется обычной японской тарабарщиной, однако на самом деле оно составлено из слов «тора» (тигр) и «дорагон» (дракон). Это намек на главных героев, своевольную (но симпатичную) девочку и хмурого (но добродушного) мальчика. В первой серии случай сводит их вместе: девочка машет деревянным мечом, а мальчик моет за ней посуду. Несмотря на такой сюжетный разворот, сериал вышел веселым, смешным, живым и увлекательным. Сомнений быть не может, Toradora! – лучший в сезоне сериал про девочек и школу.

Tentai Senshi Sunred

Студия: AIC A.S.T.A.
Наша оценка: нужно смотреть

Обязательный приз за «лучший сериал, который все равно никто не будет смотреть» уходит на этот раз к Tentai Senshi Sunred. Это анимационная пародия на героические токусацу вроде Ultraman и Super Sentai (или Power Rangers, если обратиться к более известным примерам). Воображаемый и прекрасный мир супергероев сталкивается с повседневной реальностью, ни «небесный воитель Санред», ни его идиотские противники не воспринимают происходящее серьезно: герой торопится домой к любимой жене, а злодеи просыпают назначенные поединки. Сериал уморительно смешной, но понять его юмор не так-то просто.





Ga-Rei Zero

Студия: AIC Spirits
Наша оценка: нужно смотреть

Отряд спасателей сражается на улицах Токио с потусторонними монстрами, и к концу первой серии герои... погибают все до единого? «Это что за чертовщина?» – спрашивает зритель у финальных титров, которые появляются на черном экране под треск горящего огня. Ga-Rei Zero – остросюжетное, крепко сбитое мистическое аниме. В первой серии были отличные персонажи, так почему во второй полностью обновляется состав героев? Что это за злодейские девочки с мечами? Увидим ли мы опенинг или хотя бы эндинг? Ga-Rei Zero – один из самых необычных и точно самый непредсказуемый сериал сезона.

Chaos;HEAd

Студия: Madhouse
Наша оценка: можно смотреть

Сериалы про анимешников стали популярны в последнее время, и «Хаос в башке» – один из них. Главный герой – унылый геймер, который живет в контейнере и проводит время с воображаемой подругой – героиней его любимого аниме. По закону жанра, на этого неудачника с неба сваливаются приятные девочки и… таинственный убийца! Что происходит? Несмотря на простенькую завязку, сериал вышел занимательным, и к концу эпизода вас всерьез будет интересовать вопрос: кто кого убил и убил ли вообще?



Casshern Sins

Студия: Madhouse
Наша оценка: нужно смотреть

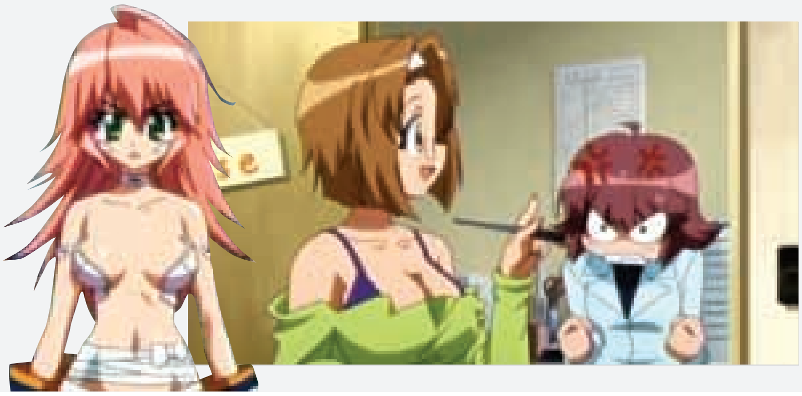
Аниме-сериал Neo-Human Casshern вышел на экраны в 1973 году, сегодня он примерно вдвое старше, чем среднестатистический читатель «Страны Игр». Современный зритель может помнить игровой фильм Casshern, вышедший в 2004 году. Впрочем, нынешнее аниме Casshern Sins начинает с чистого листа: это вольный римейк оригинального аниме-сериала. На Земле царят роботы, человечество ушло в подполье, а наш герой – первоклассный воин с амнезией. Ни ему, ни зрителям ничего не понятно. Но у нас одно преимущество: мы хотя бы видим, что Casshern Sins – необычное, смелое и интересное аниме.



Kemeko Deluxe!

Студия: Hal Film Maker
Наша оценка: можно смотреть

Про девочек и школу. На этом описание обычно можно заканчивать, но в случае Kemeko Deluxe! хочется добавить: «и еще очень смешно». Девочки на вид напоминают героинь Keroro Gunsou, а шутки, в кои-то веки, оригинальны! Сюжет, кажется, обычный – про мальчика и кучу школьниц, но сценаристы умудряются впихнуть в каждую минуту действа столько роботов, пришельцев, красавиц, драк, перестрелок и комичных ситуаций, что до конца серии не успеваешь ни опомниться, ни перестать смеяться.



Tytania

Студия: Artland
Наша оценка: для фанатов

«Красавцы в космосе» – вот краткая характеристика сериала Tytania. Горстка отважных повстанцев, видите ли, ведет войну против злодейской космической империи. В кадр чаще всего попадают прекрасные аристократы (занимаются они тем же, чем и герой Kuroshitsuji). Сериал совершенно неправдоподобен и ни о каком серьезном батальном романе речи тут не идет. Зрителю (или, скорее, зрительнице) надлежит без вопросов восторгаться ухоженными, хладнокровными и всесторонне одаренными мужчинами.



Tales of the Abyss

Студия: Sunrise
Наша оценка: можно смотреть

Ролевая игра Tales of the Abyss вышла на PlayStation 2 в конце 2005 года, а телесериал как-то запоздал. Сегодня перед нами не поделка по мотивам, а честный пересказ событий игры – с тем же отличным сюжетом, теми же актерами озвучки и той же вступительной песней Karma от группы Bump of Chicken в опенинге. Такой подход дает свои плоды: сериал получился более интересным и качественным, чем большинство других адаптаций ролевых игр.



БАНЗАЙ!

ДРУГИЕ ИГРЫ

Манга

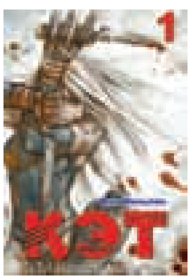
КЭТ: Confidential Assassination Troop

密殺戰群

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
КЭТ: Confidential Assassination Troop
Создатель:
Фун Йиньпан
Первая публикация:
2003 год
Наша оценка:
можно читать

Новое российское издательство манги «Истари комикс» опубликовало свою первую работу – комикс «КЭТ» гонконгского художника Фун Йиньпана. Строго говоря, нельзя назвать эту работу мангой, ведь под это определение попадают только комиксы, нарисованные в Японии. Однако феномен давно вышел за пределы страны, и с этого номера мы будем рассказывать обо всех комиксах, созданных в подражание японскому стилю, где бы они ни были сделаны: в Китае, Корее, США или даже России. Так вот, «КЭТ» – это история девушки, оказавшейся в центре противостояния спецназов сразу трех стран: китайских «драконов», русских «медведей» и американских «кошек». Всего в манге два тома, сюжет набросан лишь схематично, зато зрелищный мордобой занимает около половины всех страниц. Надо сказать, что Фун Йиньпан превосходно рисует и его работа ничем не уступает многим творениям японцев. Российское издание «КЭТ» продается в суперобложке, отлично переведено и снабжено комментариями автора. Для дебютного проекта молодого издательства это превосходный релиз.







Nodame Cantabile

のだめカンタービレ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Nodame Cantabile
Создатель:
Томоко Ниномия
Первая публикация:
2001 год
Журнал:
Kiss
Наша оценка:
можно читать

Если вы смотрели только анимационный сериал Nodame Cantabile, то вид манги, скорее всего, разочарует. Комикс Nodame Cantabile нарисован простовато, без изысков. Можно вспомнить другую такую работу – Gantz от Хиройи Оку. Эти две манги совершенно разные, их роднит то, что читатель, увлеченный сюжетом, привыкает к стилю художника и за схематичным рисунком начинает видеть живых, настоящих людей. Томоко Ниномия с одинаковым знанием дела говорит и о мире профессиональных музыкантов, и о человеческих отношениях. В 2004 году ее работа получила награду Kodansha Manga Award за лучшую мангу для девочек, а новые тома нередко дебютируют в национальном чарте на первых местах. Но мы все-таки рекомендуем анимационную экранизацию: она такая же очаровательная, но нарисована получше, а главное, в ней звучит настоящая классическая музыка, в то время как читатель манги вынужден довольствоваться нарисованными нотками и собственным воображением.







Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Авторы:
Sega, Crypton Future Media
Дата релиза:
2009 год

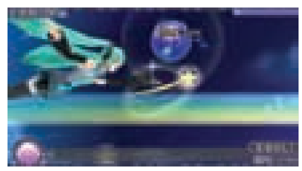
Hatsune Miku: Project DIVA

初音ミク -Project DIVA-

Есть у японцев какая-то неутолимая страсть создавать симпатичных персонажей-мэскотов для всего, что под руку попадется. Когда компания Yamaha выпустила программу синтеза речи Vocaloid 2, без мэскота было не обойтись. В комплекте поставки шли несколько персонажей (т.е. голосов), но наибольшую популярность снискала виртуальная дива Мику Хацуне. Она – популярный герой в Интернете и в аниме (Мику можно увидеть в Lucky Star OVA и втором сезоне Sayonara Zetsubou Sensei), про нее делают комиксы и видеоигры. В следующем году на PSP выходит ритм-игра Hatsune Miku: Project DIVA. Приятным, немного компьютерным голосом Мику будет распевать незамысловатые песенки, а от игрока потребуется нажимать кнопки в такт музыке. Будете справляться – прямо во время песни запустится красивый видеоролик, продолжите в том же духе – и по завершении уровня получите какой-нибудь бонус для Мику. Изменять можно будет не только наряд героини, но и убранство ее комнаты.











FAQ

Популярные вопросы об аниме

Сколько всего полнометражных фильмов по Naruto?
Было снято три полнометражных фильма по первой части телесериала Naruto и еще два по Naruto Shippuuden. Последний из этих фильмов появился в японском кинопрокате в августе нынешнего года.

Я очень люблю аниме про мехов и трансформеров, какие вы могли бы мне порекомендовать? Если сможете, только те, которые изданы в России на русском.
Обязательно – «Евангелион», благо он на русском был издан и переиздан. Совсем недавно поступили в продажу диски с OVA «Гигантский робот» – сериалом странноватым, но симпатичным. Кроме того, компания Мега-Аниме лицензировала сериалы Fafner in the Azure и Rahxephon, и когда-нибудь мы дождемся их появления в продаже.

Снимал ли Ватанабе что-то помимо Cowboy Bebop и Samurai Champloo?
Сейчас он активно не работает над аниме, но в прошлом был режиссером OVA-сериала «Макросс Плюс».



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Oekaki BBS
Адрес:
http://www.oekakibbs.com
Язык:
японский

Oekaki BBS

Наверное, именно иероглифическая письменность прививает японцам любовь к рисованию. Так или иначе, а рисовать в стране умеет каждый первый. Не случайно именно в Японии на свет появилась оэкаки – технология для рисования прямо в окне браузера. Вы заходите на форум и вместо того, чтобы писать сообщение, рисуете картинку в специальном окошке. Забава оказалась очень популярной, а лучшие картинки, нарисованные в оэкаки, не уступают творениям обычных художников. Oekaki BBS – один из крупнейших и лучших сайтов, посвященных оэкаки.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Нетбуки – детям!

ASUS и фонд «Вольное дело» дарят школам компьютеры Eee PC

Популярность революционной разработки ASUS – компактного и недорогого нетбука Eee PC растет не по дням, а по часам. Причем – на благо будущего поколения – школьников. На протяжении пяти лет в рамках долгосрочного проекта, проводящегося некоммерческим фондом «Вольное Дело» Олега Дерипаски и компанией ASUS, российским школам каждый год будут передаваться 200 тысяч компьютеров. Компактные ноутбуки помогут детям быстро освоиться с современными мобильными технологиями, работой в составе беспроводных сетей, что, безусловно, пригодится как в повседневной жизни, так и в дальнейшей учебе. Также, в рамках этой программы, будет проведено переоснащение учебных классов специализированным компьютерным оборудованием.

Личный фотобанк

Медиаплееры Epson Photoviewer P-6000 и P-7000

Совсем недавно появилась информация об интересных новинках Epson – цифровых фотоальбомах Epson Photoviewer P-6000 и P-7000. Сразу оговоримся, что массовым пользователям вряд ли они придутся по душе: это не самые компактные, стильные и многофункциональные устройства. Зато у них есть 4-дюймовый экран высокого разрешения, адаптированная Adobe RGB цветовая гамма и широкие углы обзора. Другая полезная для фотографов функция – работа с изображениями в формате RAW, их предварительное редактирование, настройка и прямая печать на принтер. Из привычных функций медиаплеера здесь есть аудио- и видеоплеер. Модель P-6000 оснащена встроенным жестким диском емкостью 80 Гбайт, а P-7000 – 160 Гбайт. Помимо встроенной памяти, здесь есть порт SD с поддержкой SDHC, особо актуального типа карт памяти для зеркальных фотокамер. Точная стоимость пока не называется, но появление новинок Epson в продаже ожидается уже очень скоро.





Новинки эконом-класса

ЖК-мониторы Samsung 33-й серии

В самом ближайшем времени в продаже появятся новые бюджетные мониторы Samsung тридцать третьей серии, которая приходит на замену вполне удачной 32-й. В продажу выйдут две модели: Samsung 2233NW и 933NW. Диагональ старшей модели составляет внушительные 22 дюйма, а младшей 933NW – 19 дюймов. Обе модели широкоформатные, в дальнейшем Samsung собирается предлагать мониторы исключительно форматов 16:9 и 16:10. В то же самое время, все новые дисплеи Samsung поддерживают адаптацию изображения формата 4:3 с помощью одной кнопки – очень удобно для старых игр и некоторых приложений. Несмотря на то что новинки принадлежат к эконом-классу, их отличает высокий уровень контрастности – 20000:1, сравнительно невысокое время отклика – 5 мс и яркость на уровне 300 кд/м^2. Также интересен простой интерфейс настройки изображения, включая необычную функцию автоматического выбора режима, в зависимости от запущенного приложения. К примеру, в играх монитор сам настроится на необходимые параметры яркости, а при работе в Интернете – сменит режим. Разумеется, можно оставить и полностью ручной выбор профилей яркости и цветовой гаммы. И все же нельзя не отметить, что бюджетные модели мониторов легко догоняют уровень флагманских дисплеев 1-2 летней давности.

Прочувствуй пульсацию!

Акустика SVEN Impulse

Интересный комплект недорогой акустики недавно появился на полках российских магазинов. Речь идет о SVEN Impulse, весьма необычной портативной аудиосистеме. Она состоит из небольшой бездиффузорной колонки, которая в качестве динамика использует любую поверхность: дерево, стекло, камень. Таким образом, при небольшой цене и компактных размерах удается получать вполне внушительной громкости и хорошего качества звук. Для приема сигнала используется стандартный 3.5-миллиметровый аудиоразъем. Выходная мощность динамика – около 20 Вт, в комплекте идет проводной пульт дистанционного управления. Простота использования, достойное качество звука и невысокая цена делают этот комплект интересным решением для вечеринок в отдалении от традиционных колонок и динамиков.





Звезда бюджетного класса

Клавиатура Samsung Pleomax K300

Еще одна недорогая, но яркая новинка от компании Samsung, вернее – от ее подразделения Pleomax, которое занимается выпуском различных аксессуаров. При весьма демократичной цене 550 рублей, новая клавиатура Pleomax K300 на магазинных полках выглядит не менее интересно, чем самые дорогие модели конкурентов. Корпус клавиатуры выполнен в черном или белом цветах, по краю идет оригинальная окантовка из фиолетового, черного или других цветов. В похожем дизайне выполнено сразу несколько новых клавиатур Pleomax. В новинке немного уменьшена высота клавиш, вертикальный ход кнопок, а корпус сделан из приятного на ощупь пластика. В верхней части расположены восемь мультимедиа-клавиш. Благодаря тому, что между ними выдержано достаточное расстояние, их можно нажимать вслепую, а не путаться, как в случае с клавиатурами, где производитель явно переборщил с дополнительными функциями. К моменту выхода журнала новинки уже должны появиться в продаже.

Кладовка 21-го века

Хранилище данных Western Digital ShareSpace

Проблему нехватки места на жестких дисках домашнего компьютера решить очень просто – можно приобрести новый внешний накопитель Western Digital ShareSpace. В продажу поступит как младшая версия, емкостью 2 Тбайт и стоимостью 700 долларов, так и старшая, предлагающая за тысячу долларов 4 Тбайт дискового пространства. В тяжелой алюминиевой коробке установлено четыре накопителя Western Digital. Устройство поддерживает организацию RAID-массивов различных уровней, а также автоматическое копирование данных с внешних USB-накопителей. Для этого достаточно просто подключить флэшку или внешний жесткий диск к хранилищу данных, нажать кнопку – и все данные будут скопированы в автоматическом режиме. Обмен данными с компьютером осуществляется посредством сетевого кабеля. Хранилище оснащено гигабитным сетевым адаптером, поэтому, при наличии аналогичной сетевой карточки в компьютере, скорость передачи файлов будет очень высокой. Также поддерживается доступ по FTP, HTTP и организация сервера iTunes.

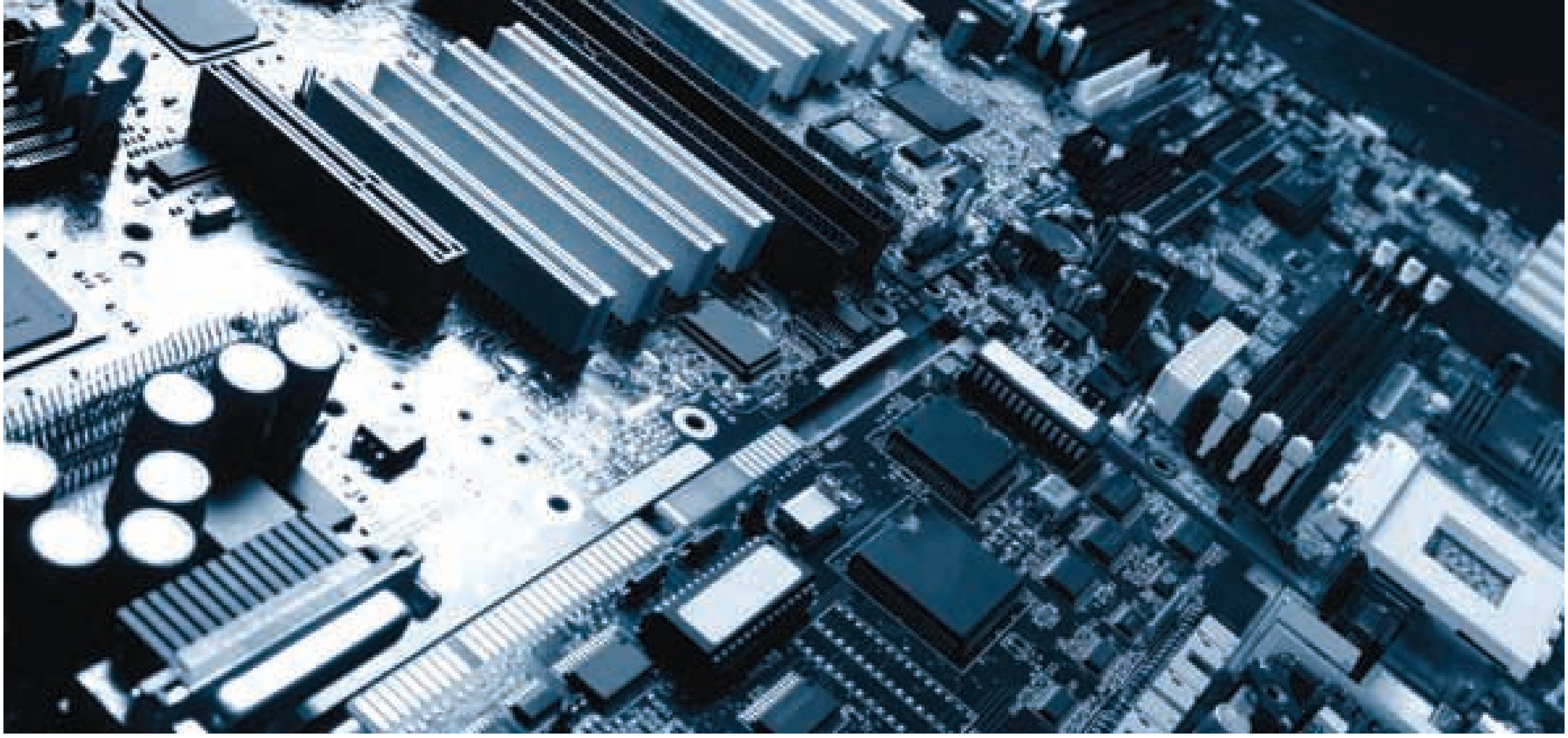




От мала до велика

Экстра-бюджетные видеокарты ATI Radeon HD 4350 / Radeon HD 4550

ATI дополнила свою победную линейку Radeon 4800 двумя самыми доступными карточками – Radeon HD 4350 и Radeon HD 4550. Они, как и их старшие собратья, выполнены по 55-нанометровой технологии, что позволило добиться больших частот, снизить тепловыделение и энергопотребление. Стоимость младшей версии с 256 Мбайт видеопамяти на борту составляет всего 39 долларов, а старшей 512 Мбайт – 59 долларов. Новинки обладают 80 потоковыми процессорами, что хоть и немного, в сравнении с флагманскими моделями ATI, но значительно превышает характеристики бюджетных видеоплат последних двух лет. Конечно, на данный момент нельзя сказать ничего конкретного о производительности этих новинок, но мы обещаем, что в самом ближайшем времени будут проведены подробные тесты, которые выявят победителя в классе бюджетных графических адаптеров.



Голос разума

Тестирование чипсетов для платформы Intel



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

В этот раз мы решили уделять минимум внимания платам – обзоры интересных новинок обязательно ждут вас в будущем, но сейчас мы рассматриваем платы только через призму используемого набора системной логики. Материнские платы, основанные на одном и том же чипсете, как правило, показывают идентичную производительность во всем спектре приложений (расхождения в 1-2% нельзя считать разницей в скорости), предлагают сравнительно одинаковую комплектацию (хотя здесь возможны расхождения, например, в количестве портов USB, E-SATA и пр.) и имеют абсолютно равные параметры совместимости с процессорами и видеокартами. Поэтому этот тест покажет общую картину возможностей тех или иных чипсетов, чтобы при выборе системы не переплачивать лишнего, но и не приобрести устаревшую и неинтересную с точки зрения апгрейда модель.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E7300
Память DDR2:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Память DDR3:
2 Гбайт (Corsair TWIN3X2048-1066C7 2x1024 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
Видеокарта:
ATI Radeon HD 4870
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:
Microsoft Windows XP Professional SP2

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Intel P35 (GigaByte GA-EP35-DS4)
Intel P45 (ASUS P5Q Pro)
Intel X48 (GigaByte GA-X48-DQ6)
Intel P43 (ASUSTeK P5QL-E)
NVIDIA nForce 780i SLI (ASUS P5N-T Deluxe)
NVIDIA nForce 790i SLI (ASUS Extreme Striker II)

Технологии

Если AMD не всегда была лидером в производстве чипсетов для собственных процессоров, то Intel никогда целиком не отдавала производство наборов системной логики в руки сторонних компаний. Пусть не всегда разработки Intel были в лидерах, и не все были удачными (вспомним сомнительный чипсет Intel i820, ориентированный на сверхдорогую память RDRAM, потерпевший в итоге полный провал), зато пользователи могли найти надежную и стабильную плату среднего уровня, у которой не было никаких проблем с совместимостью. Также надо отметить более лояльную политику Intel в области смены процессорных разъемов. Несомненно, приятно, когда можно собрать мощную систему, а спустя год просто сменить процессор на более производительную версию, не покупая новую материнскую плату. В конце 90-х годов легендарный чипсет Intel 440BX успешно просуществовал от первых Celeron и Pentium 2 до самых мощных Pentium 3, от пользователя обычно требовалось лишь обновлять BIOS материнской платы, раскрывая новые частоты и множители. Похожая ситуация наблюдается и сейчас: современный разъем LGA775 появился в 2006 году и уходить на пенсию пока не собирается. До него примерно 4 года прожил Socket 478 – популярный процессорный разъем пережил не одно поколение процессоров Pentium 4.

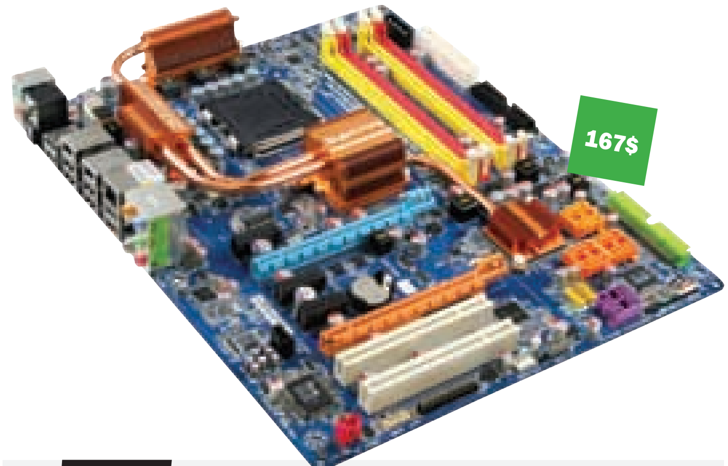
На сегодняшний день Intel выпускает несколько серий чипсетов. Для компьютеров среднего класса предлагаются модели P35/P45 и производные от них: ограниченные в возможностях и версии с интегрированным графическим адаптером. Модель Intel P45 появилась сравнительно недавно и со временем она вытеснит P35. Но в техническом плане отличия между ними не критичны, для постройки системы сегодня вполне может хватить и Intel P35. Подробно мы сравним их уже в ходе тестирования. Помимо P-серии Intel выпускает серию чипсетов X48, которая рассчитана на энтузиастов и любителей оверклокинга. Платы на основе этого набора системной логики значительно дороже, но чуть шире по функционалу, нежели P35/P45 версии. К тому же нет острой необходимости вкладываться сейчас в покупку Intel X48 платы, так как в скором времени появится модель Intel X58, предназначенная для процессоров Intel нового поколения, которая имеет ряд интересных, практически революционных решений, и именно эту платформу есть смысл выбирать для постройки сверхмощного ПК. Однако рассмотрим все актуальные на сегодня чипсеты, сравним их возможности, что поможет вам при выборе системы. Что до NVIDIA, то мы взяли на тест топовые модели на базе чипсетов nForce 780i SLI и nForce 790i SLI. Это последние разработки компании в области наборов системной логики, но в ближайшем будущем ожидается очередная смена поколений. Поэтому актуальными можно считать именно эти

Методика тестирования

В первую очередь мы исследовали основные возможности и преимущества каждого чипсета. Многие чипы, несмотря на то что вышли довольно давно, являются еще вполне актуальными, особенно для систем среднего класса. Не секрет, что наборы системной логики развиваются очень плавно, революции происходят, в лучшем случае, раз в несколько лет, а на протяжении этого времени производитель лишь добавляет новые возможности и функции, которые могли быть доступны раньше, но числились в списке недокументированных возможностей. После сборки стенда мы исследовали платы на производительность запуском традиционных 3DMark 2006, Crysis GPU test, а также встроенного в архиватор WinRAR 3.70 бенчмарка, который достаточно хорошо демонстрирует пропускную способность шины памяти. Также оценивались функциональные возможности самой платы: количество слотов и портов расширения, поддержка тех или иных частот системной шины и памяти и многое другое. Но повторимся, в первую очередь оценивались именно возможности чипсета, так как на каждом из них было выпущено немало материнских плат, а те, что мы рассмотрели в этой статье, – лишь некоторые из них.

GigaByte GA-EP35-DS4

Набор системной логики Intel P35 появился довольно давно и сменил чипсет Intel iP965. Как и его предшественник, он был направлен исключительно в сектор решений среднего класса, но, кажется, Intel переборщила с его возможностями. Иными словами, практически ничто не мешает построить на базе его как совсем бюджетную машину, так и полноценный игровой ПК. Ключевые отличия от старых чипсетов серий 9хх – поддержка высокоскоростной памяти DDR2 1200 МГц, а также памяти DDR3. Серьезное ограничение, которое, возможно, отпугнет особо ортодоксальных энтузиастов, – единственная шина PCI-Express X16. На протестированной нами плате Gigabyte GA-EP35-DS4 распаяно две шины для установки графического адаптера, но одна из них работает лишь в режиме PCI-Express X4 за счет южного моста. Южный мост поддерживает 6 SATA II портов (на плате Gigabyte используется еще один внешний SATA контроллер, обеспечивающий 2 дополнительных SATA разъема), IDE, а также E-SATA. К сожалению, на нашей тестовой материнской плате E-SATA не было, несмотря на то, что это одна из последних моделей на Intel P35. Что касается конфигураций из нескольких видеокарт, то здесь Intel P35 дружит только с конфигурациями ATI CrossFireX. Несмотря на то что производство плат на Intel P35 уже прекращено (его целиком и полностью заменит Intel P45), на его основе можно создать мощный ПК. Если у вас в планах постройка компьютера с использованием нескольких видеоплат верхнего ценового диапазона, тогда все же стоит расстаться с еще одной сотней долларов и предпочесть решение на базе Intel X48 или аналогичный продукт от NVIDIA. В противном случае стоит задуматься о рациональности покупки более современной платы.



5

\+ отличная производительность в материнских платах любого уровня

– невозможность одновременной работы двух PCI-Express X16



4

\+ наличие Active PFC
удобный модульный дизайн, совмещенные 8- и 6-пиновые коннекторы питания PCI-Express

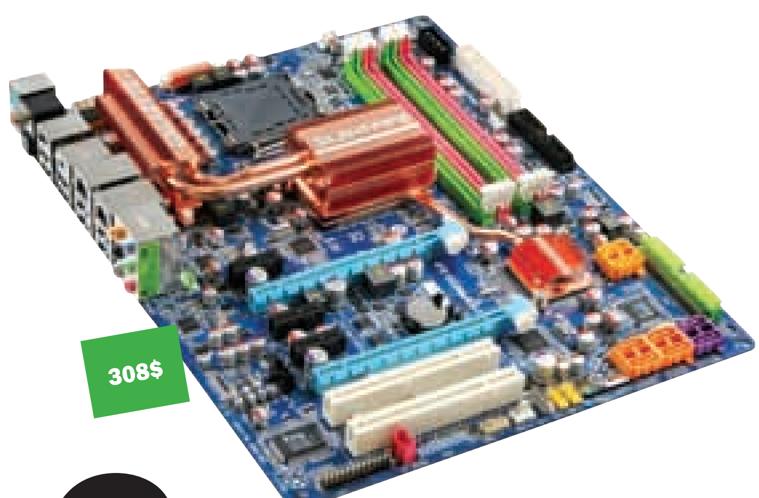
– малое количество молекс-разъемов

ASUS P5Q Pro

Нередко возникает ситуация, когда новая модель чипсета является лишь слегка улучшенной версией старой модели. Все это в полной мере относится и к Intel P45. С одной стороны, это не менее надежный и оснащенный, чем P35, чипсет, с другой стороны – за новое нам выдается слегка подкорректированное старое. Главное отличие – новый чипсет произведен по более сложному 65-нанометровому техническому процессу, что в теории должно понизить потребление энергии и позволить работать на более высоких скоростях. Из программно-технических отличий – поддержка шины PCI-Express 2.0. Что касается работы с несколькими видеокартами, то в Intel P45 реализована технология ATI CrossFireX. Но, в отличие от Intel P35, в режиме PCI-Express X8 + PCI-Express X8, а не PCI-Express X16 + PCI-Express X4. Дело в том, что шина PCI-Express 2.0 (Intel P45) обладает вдвое большей пропускной способностью, нежели PCI-Express 1.0 (Intel P35), но все это может быть реализовано лишь с установкой видеоплаты, также поддерживающей эту шину данных. С оперативной памятью все обстоит примерно так же: поддерживаются, как DDR2-модули, так и DDR3. Немного повысилась официальная планка рабочих частот, но производители материнских плат и без согласия Intel любят внедрять неофициальную поддержку более скоростных модулей памяти. Зато Intel P45 дружит с технологией Intel XMP, помогающей начинающим оверклокерам выбирать оптимальные частоты для конкретных планок памяти. Новое – это хорошо забытое старое, или на самом деле есть смысл в приобретении плат на Intel P45? Если быть точным, то альтернативы особой нет – модели на базе Intel P35 очень скоро вовсе исчезнут из продажи.

GigaByte GA-X48-DQ6

По своей конфигурации плата не сильно отличается от дорогих моделей на базе Intel P45. Зато среди продуктов на базе Intel X48 есть масса оверклокерских моделей, оснащенных медными системами охлаждения, отводящими тепло ото всех элементов печатной платы. Это касается не только северного и южного мостов, но и процессорных конденсаторов, модулей памяти и многого другого. Почти каждый известный производитель материнских плат имеет в своем арсенале подобную модель. Цена их – соответствующая, то есть очень и очень высокая. Из архитектурных отличий стоит отметить две шины PCI-Express X16, поддержку высокоскоростной памяти DDR3 1866 МГц (впрочем, не беремся утверждать, что она не заработает с Intel P45), а также возможность установки процессоров с частотой системной шины 1600 МГц. Но и в последнем пункте Intel X48 лидирует далеко не безоговорочно: многие платы на Intel P45 имеют неофициальную поддержку той же самой 1600-мегагерцовой шины. Не будь столь смелых производителей, Intel X48 действительно был бы уникальным чипсетом для любителей разгона и мощных систем, но неофициальные функции значительно умаляют актуальность этого набора системной логики. В чем он действительно может «привезти» несколько процентов прироста производительности, так это в установке двух мощных графических адаптеров, которые смогут (если найдется подобное приложение) на 100% использовать возможности PCI-Express X16.



3

\+ полноценная работа двух шин PCI-Express X16

– незначительное превосходство над Intel P35/P45

ASUS Extreme Striker II NSE

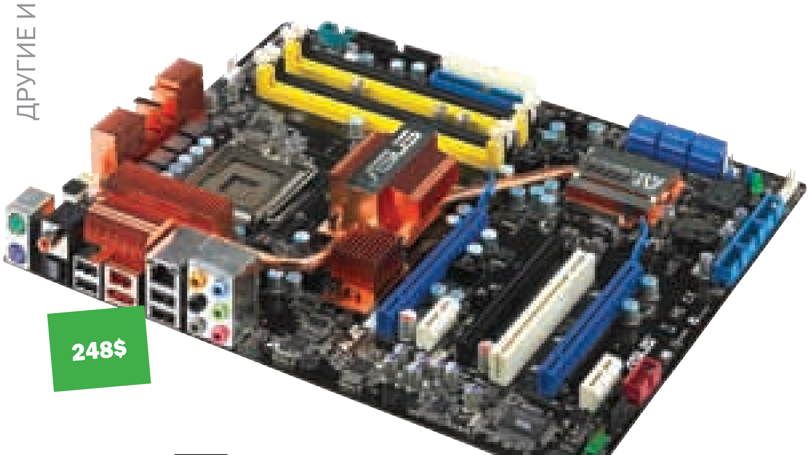
Почти четыреста долларов за материнскую плату – это круто! Именно так хочется описать флагманскую модель ASUS. Обоснованна ли такая цена? Не слишком актуальный вопрос для подобных продуктов. Обычно систему на базе подобных компонент собирают, не оглядываясь на финансовые затраты. Что же такого предлагает NVIDIA nForce 790i SLI? Отличий от nForce 780i SLI, на самом деле, довольно много. В первую очередь, это полноценная работа трех или даже четырех слотов PCI-Express X16, то есть можно организовать систему из трех или четырех графических адаптеров NVIDIA. Конкретно в этой модели материнской платы ASUS есть только 3 слота, но сам чипсет поддерживает 4 шины. Также выделим поддержку ЛЮБЫХ видов памяти DDR3, в характеристиках указывается максимальная частота в 2000 МГц, но даже такую память еще надо найти в продаже. Вполне возможно, что с появлением более скоростной DDR3 плата легко подружится и с ней. Иными словами, ограничений по использованию памяти здесь нет. Другой важный момент – полноценная официальная поддержка 1600 МГц шины. Этот чипсет уже ничем не уступает Intel X48, а заодно и превосходит его по цене. Но – в этом классе цена уже не так сильно влияет, особенно когда идет речь о построении мультиграфической системы.



5

\+ поддержка любых модулей DDR3

– феноменально высокая стоимость



4

\+ возможность установки трех видеоплат

– отсутствие поддержки 1600 МГц системной шины в большинстве плат

ASUS P5N-T Deluxe

Что может противопоставить NVIDIA чипсетам Intel для процессоров Core 2 Duo? Скажем сразу, на бюджетные модели NVIDIA не ориентируется, в большинстве случаев предлагая продвинутые варианты для оверклокеров. Радует более адекватная политика в области систем с несколькими графическими адаптерами. Взять NVIDIA nForce 780i SLI – передовая модель, материнские платы на основе этого набора системной логики стоят много, но заметно дешевле вариантов на Intel X48. Разумеется, возможна параллельная работа нескольких видеокарт по технологии NVIDIA SLI. Причем в отличие от X48, NVIDIA предлагает возможность установки сразу трех графических адаптеров. Правда, из трех разъемов только два совместимы с характеристиками стандарта PCI-Express 2.0. В остальном это также продвинутый чипсет, хотя платы на его основе не способны работать с памятью стандарта DDR3. Скорость же DDR2 не ограничена: возможна установка планок с рабочей частотой до 1200 МГц. Частота системной шины 1333 МГц, в отличие от 1600 МГц у Intel P45. Если рассматривать сборку компьютера сегодня – то компьютер с использованием нескольких графических адаптеров выгодно строить на базе nForce 780i SLI. Во-первых, они дешевле, во-вторых, возможно установить сразу три платы. В-третьих – функционал и возможности разгона и точной настройки системы здесь не хуже, чем в экстремальных наборах системной логики Intel.

Название	**GigaByte GA-EP35-DS4**	**ASUS P5Q Pro**	**GigaByte GA-X48-DQ6**	**ASUSTeK P5QL-E**	**ASUS P5N-T Deluxe**	**ASUS Extreme Striker II NSE**
Чипсет:	Intel P35	Intel P45	Intel X48	Intel P43	NVIDIA nForce 780i SLI	NVIDIA nForce 790i SLI
Поддерживаемые процессоры:	Intel Core2 Extreme/ Core2 Quad/Core2 Duo/Pentium Extreme/ Pentium D/Pentium 4 Extreme/Pentium 4/ Celeron	Intel Core2 Extreme/ Core2 Quad/ Core2 Duo/Pentium Extreme/Pentium D/ Pentium 4 Extreme/ Pentium 4/Celeron	Intel Core2 Extreme/ Core2 Quad/Core2 Duo/Pentium Extreme/ Pentium D/Pentium 4 Extreme/Pentium 4/ Celeron	Intel Core2 Extreme/ Core2 Quad/Core2 Duo/Pentium Extreme/ Pentium D/Pentium 4 Extreme/Pentium 4/ Celeron	Intel Core2 Extreme/ Core2 Quad/Core2 Duo/Pentium Extreme/ Pentium D/Pentium 4 Extreme/Pentium 4/ Celeron	Intel Core2 Extreme/ Core2 Quad/Core2 Duo/Pentium Extreme/ Pentium D/Pentium 4 Extreme/Pentium 4/ Celeron
Память:	4xDIMM DDR2 DIMM, 667 – 1200 МГц, до 8 Гбайт	4xDIMM DDR2 DIMM, 667 – 1200 МГц, до 16 Гбайт	4xDIMM DDR2 DIMM, 667 – 1200 МГц, до 8 Гбайт	4xDIMM DDR2 DIMM, 667 - 1066 МГц, до 16 Гбайт	4xDIMM DDR2 DIMM, 667 - 1200 МГц, до 16 Гбайт	4xDIMM DDR3 DIMM, 800 - 2000 МГц, до 8 Гбайт
Слоты расширения:	2xPCI-Express X16, 3xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	2xPCI-Express X16, 3xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	2xPCI-Express X16, 3xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	2xPCI-Express X16, 3xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	3xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	3xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит
Поддержка нескольких видеокарт:	ATI CrossfireX	ATI CrossfireX	ATI CrossfireX	нет	NVIDIA SLI	NVIDIA SLI
Южный мост:	8xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	8xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	8xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD
Выходы на задней панели:	2xPS/2, 8xUSB 2.0, оптический выход, коаксиальный выход, 2xIEEE1394, 1xGbE LAN, 8-канальный аудиокодек формата 7.1	2xPS/2, 6xUSB 2.0, коаксиальный выход, 1xIEEE1394, 1xGbE LAN, 8-канальный аудиокодек формата 7.1	2xPS/2, 8xUSB 2.0, оптический выход, коаксиальный выход, 1xIEEE1394, 1xIEEE1394a, 2xGbE LAN, 8-канальный аудиокодек формата 7.1	2xPS/2, 6xUSB 2.0, оптический выход, коаксиальный выход, 1xIEEE1394, 1xGbE LAN, 1xE-SATA, 6-канальный аудиокодек формата 5.1	2xPS/2, 4xUSB 2.0, оптический выход, коаксиальный выход, 1xIEEE1394, 1xGbE LAN, 1xE-SATA, 6-канальный аудиокодек формата 5.1	1xPS/2, 6xUSB 2.0, оптический выход, коаксиальный выход, 1xIEEE1394, 2xGbE LAN, 2xE-SATA, 8-канальный аудиокодек формата 7.1, кнопка перезагрузки

ASUSTeK P5QL-E

Если вы думаете, что цена материнской платы складывается из амбиций конкретного производителя, то вы глубоко заблуждаетесь. Конечно, такие компании, как ASUS и Gigabyte, прибавляют свои 5-7 долларов к розничной цене и имеют на это полное право – многолетняя история развития российских представительств компании, полноценная техническая поддержка и полностью русифицированные сайты – достоинства крупных компаний можно перечислять долго. За бренд всегда надо платить, и рынок материнских плат не исключение. Но большую часть розничной цены обуславливает стоимость самого набора системной логики. К примеру, Intel X48 стоит заметно дороже P45, поэтому при всем желании ASUS не сможет создать бюджетную плату на базе X48. Таким образом, Intel ловко манипулирует производителями, четко разделяя классы материнских плат и чипсетов. В частности Intel P43 имеет одно-единственное отличие от P45: платы на этой системной логике имеют только один разъем PCI-Express X16. Других технических, программных и архитектурных различий между ними нет. Зато средняя стоимость материнских плат на базе Intel P43 примерно на 25-30 долларов ниже аналогичных моделей на Intel P45. Учитывая, что система из двух видеокарт требует заметного вложения средств, идут на это немногие пользователи. Ведь большинству из нас достаточно просто мощной системы, которой хватит на пару лет, после чего можно будет заменить видеокарту, докупить памяти или модернизировать процессор. К заметным вложениям сразу готовы не все. Поэтому действительно, в таком случае есть смысл выбирать именно Intel P43. Отличным вариантом является рассмотренная нами ASUS P5QL-E – стоимость абсолютно современной и производительной платы составляет всего 120 долларов. Что, собственно, и требовалось доказать – ASUS вовсе не является производителем исключительно дорогих моделей, на стоимость плат влияют в большей степени совершенно другие факторы.



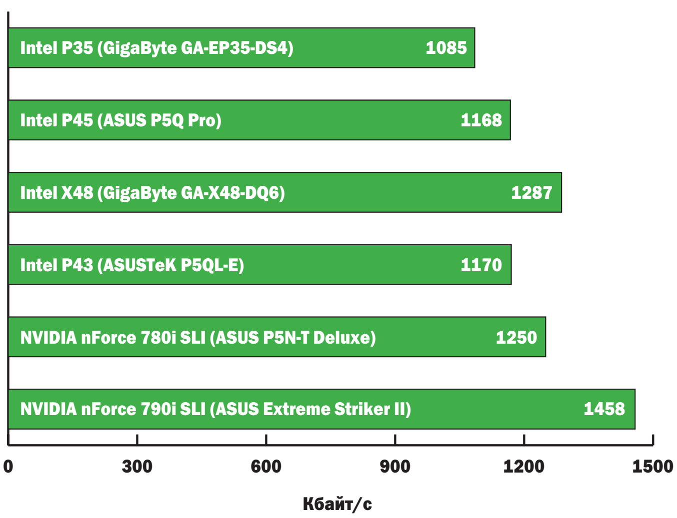
5

+ привлекательная цена

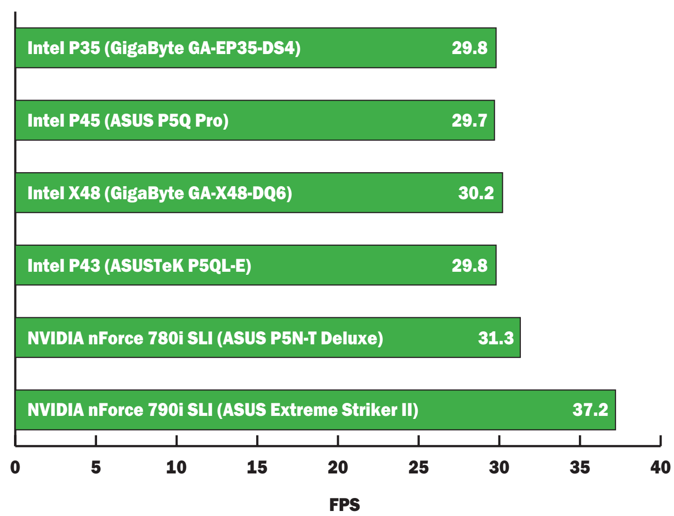
– отсутствие поддержки мультиграфических систем

Графики

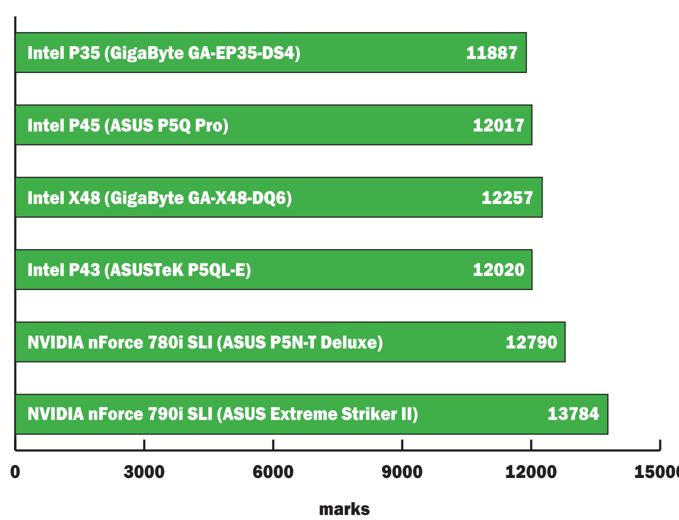
WinRAR 3.80



Crysis, GPU test



3DMark 2006



Выводы

Чипсетов для процессоров Intel много, но выбрать подходящую модель не сложно. По сути, все зависит от того, какого уровня ПК вы хотите собрать и будете ли использовать несколько графических адаптеров сразу. Однозначно для мощных современных систем без использования SLI/CrossFire оптимальным выбором будет Intel P43. Платы на его основе стоят совсем недорого, но предлагают точно такой же функционал, как и самые распространенные сегодня Intel P35/P45. Для построения мощной мультиграфической системы адекватной стоимости отлично подойдет продвинутая плата на базе Intel P45 с двумя разъемами PCI-Express X16. Тем же, кто при сборке ПК не обращает внимание на ценники, рекомендуем NVIDIA nForce 790i SLI, причем с четырьмя слотами PCI-Express X16. Лучше и мощнее решения на данный момент нет.

Блестящий

LG Flatron W2252TG



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

LG Flatron W2252TG – удачная модель среднего класса. Сейчас, в осенний период, цены на компьютерное железо и оборудование падать не собираются, продажи выросли, по сравнению с мертвым летним сезоном. Однако ЖК-дисплеи уверенно растут в дюймах, падают в стоимости, совершенствуются в качестве изображения. Именно поэтому 22-дюймовый дисплей LG можно смело причислить к среднему классу. Но отвечает ли он всем требованиям продвинутых, но в меру бережливых пользователей?

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип матрицы:
TFT TN
Диагональ:
22
Разрешение:
1680x1050
Время отклика:
2 мс (GtG)
Контраст:
10000:1
Яркость, кд/м²:
300
Углы обзора:
170/170
Интерфейс:
VGA, DVI-D

435$

Специалисты LG твердо следуют известной русской пословице «Встречают по одежке…». Действительно, такой монитор легко может оказаться в центре внимания в отдельно взятом офисе, а также удачно вписаться даже в самый смелый интерьер квартиры. Никаких серых скучных панелей: глянцевый черный корпус, практически зеркальное покрытие дисплея, все провода и разъемы ловко прикрываются пластиковыми крышками. Функциональные кнопки аккуратно утоплены в нижнюю часть экрана. Ко всему прочему, он надежно фиксируется на подставке и регулируется по высоте. Первое впечатление – исключительно положительное. К сожалению, те же специалисты LG явно забыли вторую часть вышеуказанной русской пословицы.

После подключения к компьютеру монитор нужно было настроить вручную – цвета блеклые, яркость слишком интенсивная. Больше всего разочаровало именно системное меню. Если его программная часть, в принципе, схожа с меню, которые используются во многих других мониторах, то управляющие кнопки – издевательство над пользователями. Дело в том, что находятся они на нижней части корпуса, и нажимать их приходится вслепую – будь их одна или две, было бы неплохо, но их шесть. Крохотные пиктограммы, обозначающие их функции, ситуацию не спасают.

Потратив добрых 20 минут на доводку изображения, мы увидели вполне типичную TN-матрицу со всеми ее плюсами и минусами. Положительные стороны: быстрейшая скорость отклика, игрокам с мощными компьютерами это явно понравится. Мы запустили старенький Unreal Tournament на мощном ПК, но даже сотни FPS не вызвали шлейфов на темном фоне. Минус TN-матрицы – неравномерное освещение поверхности и малые углы обзора по вертикали. С этим можно смириться, тем более что монитор оснащен регулятором высоты. Зато углы обзора по горизонтали вполне вменяемые – можно спокойно сесть перед экраном доброй компанией из 5-6 человек, и никто не будет ущемлен в качестве просмотра. Отдельный плюс, который уже можно отнести к фирменным достоинствам LG, – блестящее покрытие дисплея. Это одно из лучших антибликовых покрытий – в условиях яркого солнечного света, отсветов и прочих помех монитор будет одним из первых. Конечно, победителем здесь назвать этот монитор трудно, так как многие другие модели, основанные на TN-матрице, куда лучше минимизируют недостатки этой технологии.

После тщательной настройки LG Flatron W2252TG показывал уже очень неплохую картинку, неравномерное освещение не так било по глазам, помогла регулировка температуры белого цвета. Настройки – вполне стандартные, никаких оригинальных функций замечено не было. Цвета, которые мы поругали в самом начале, – вернулись на свое место, истинная гамма монитора вполне достойная. С геометрией объектов проблем также не наблюдалось – ровные линии, четкие мелкие элементы. Словом, единственный серьезный недостаток – крайне неудобный интерфейс, причем исключительно по причине неудачного расположения клавиш. Думаю, логичнее было бы пожертвовать дизайном передней панели, но упростить настройки для большинства пользователей.



\+ качественное покрытие дисплея

– неудобное меню и кнопки управления

Выводы

Монитор вполне отвечает своему классу – особенно учитывая его сравнительно невысокую стоимость. При этом имеет явное достоинство, которым может похвастаться далеко не каждая модель, – отличное антибликовое покрытие. Игроки скажут «спасибо» за минимальное время отклика, да и остальные характеристики после грамотной настройки радуют глаз. Мы рекомендуем эту модель активным игрокам, которые не прочь посмотреть на досуге фильм. Причем в большой компании – горизонтальные углы обзора вовсе этому не препятствуют. Неудачный интерфейс меню вовсе не портит отличный монитор.

Есть контакт!

Microsoft Sidewinder X6



Кирилл Аврорин

Анонс нового игрового комплекта от Microsoft прошел одновременно с презентациями новых моделей мышей, веб-камер и прочей полезной периферии. Однако это яркая и интересная новинка, которую мы не можем пропустить. Разработчики решили совместить игровую и мультимедиа клавиатуры. Возможность записи макросов и профилей совмещена с удобными клавишами управления плеером, подсветкой и другими приятными опциями. При всем этом новинку отличает адекватная цена – примерно $90. Рассмотрим оригинальную клавиатуру подробнее.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
проводная USB-клавиатура

Количество клавиш:
86 на основной части клавиатуры, 18 на цифровом блоке

Количество дополнительных клавиш:
15

Размеры:
513x234x25 мм

Особенности:
низкий профиль клавиш, подсветка, регуляторы звука и яркости

Клавиатура компактна – верхний ряд клавиш находится на краю корпуса, справа и слева края как будто бы обрезаны. Microsoft не стала здесь первооткрывателем, но в общем и целом внешний вид новинки оригинален. Цифровой блок тоже как бы отрезан: его можно присоединить, как с левой стороны основной части, так и с правой. А можно и вовсе положить его на дальнюю полку. Он легко соединяется с клавиатурой, причем здесь Microsoft позаимствовала технологию у Apple – благодаря мощным магнитам он сам притягивается к штекеру. Цифровой блок здесь не только помогает при работе с калькулятором и числами, а дает доступ к макросам, которые можно создавать прямо во время игры. Процесс создания сочетания клавиш довольно прост. Одна кнопка начинает запись макроса, по его выполнении – она же сохраняет в память. Всего на клавиатуре 30 программируемых кнопок, каждая из которых может работать в трех режимах (выбор режима выполняется специальной клавишей, все кнопки могут одновременно работать в режиме номер 1, 2 или 3). Удобно ли это? Любители активных RPG безусловно оценят старания Microsoft. Тридцати кнопок хватит для того, чтобы закрепить за ними любые заклинания, трюки и удары. В 3D-шутерах польза от многофункционального цифрового блока сомнительная – времени тянуться нет, проще по старинке повесить выбор оружия и действия на буквенные кнопки. Но однозначный плюс разработчикам за то, что цифровой блок можно присоединять и к левой части корпуса, и к правой. Благодаря этому клавиатура удобна как для работы, так и для игры.

Здесь же стоит упомянуть о том, что клавиатура не имеет выдвигающихся подставок. Некоторым пользователям удобнее работать, когда клавиатура лежит параллельно поверхности стола, другим – наоборот, предпочтительнее работать под небольшим наклоном. В любом случае непонятно, что помешало Microsoft применить классические складывающиеся упоры.

Как и все современные игровые клавиатуры, Microsoft Sidewinder X6 оснащена подсветкой клавиш, причем регулируется она удобным колесом. Здесь выползает другой недостаток: подсвечиваются не сами кнопки, а пространство между ними. Выглядит, безусловно, потрясающе, но работать в темноте помогает не сильно.

В комплекте с клавиатурой идет фирменное программное обеспечение. Хочется похвалить разработчиков за краткость: ничего лишнего, утилита занимает минимум места, интегрируется в стандартные настройки клавиатуры Windows, поддерживает все современные модели устройств Microsoft, не предлагает установку ненужных программ. В ней все еще проще: выбираем нужную клавишу, задаем значение. Понравилась возможность отключения Windows-key, не слишком актуальной кнопки. Жалко, что нет возможности задать ей любую другую функцию.

Очень приятны в работе мультимедиа клавиши – несмотря на то что их немного (выбор трека, пауза, регулировка громкости), пользоваться ими удобно, в отличие от многих других клавиатур. Чем-то они напоминают музыкальные центры начала 90-х годов. Наверное, расположением на краю корпуса, выступая за его пределы. Оригинально, красиво и эргономично.



\+ удобные мультимедиа клавиши
продвинутая система профилей и макросов

– отсутствие ножек для изменения угла наклона

89$

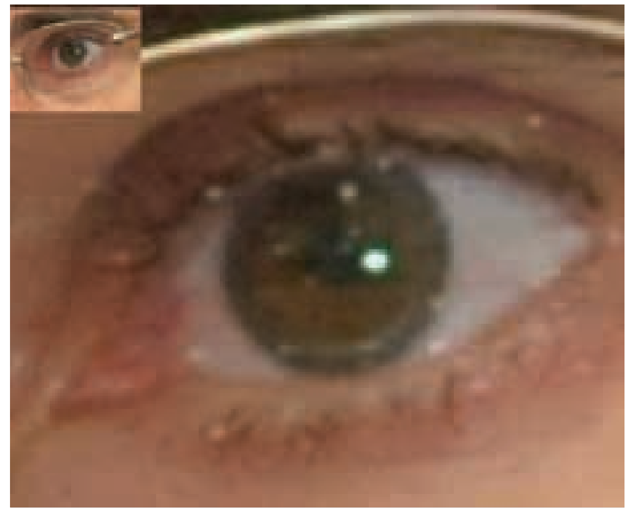
Выводы

Очередная игровая клавиатура Microsoft удалась. Пусть она не совершит революцию, зато за свою стоимость она отлично справляется со всеми возложенными на нее задачами. Как игровыми, так и офисными. Если вам нужен ЖК-дисплей, встроенный калькулятор, счетчик нажатий, встроенный холодильник и пылесос – за этим лучше обратиться к специалистам Logitech, здесь же предлагаются вполне определенные возможности за определенные и вполне адекватные деньги. За что спасибо и честная «четверка».



Слева: Прототип проекционного инструмента дизайнера и архитектора был создан фактически на базе осциллографа. Пользоваться им на практике было невозможно, но старт был дан.

Справа: Типичный пример растровой графики, когда при увеличении исходного изображения становятся видны пиксели, из которых оно состоит. Отличие растровой графики от векторной состоит в том, что последнее прекрасно подходит для редактирования и последующей работы.



Технологии и искусство

Компьютерная графика вчера и сегодня

Для многих досуг состоит не только из игр. Многообразие эмоций создают и другие виды исскуства, в которых также используются технологии визуализации

ТЕКСТ
Евгений Попов

Нельзя инновацию или изобретение считать ценными в полной мере, если они не находят практического применения. Прогрессу способствует интерес человечества. Точно так же и с компьютерной графикой. Реализация визуальных эффектов, как в сфере игр, так и в сфере киноискусства, была бы невозможна без благодарных зрителей и пользователей, которые голосуют за высокие технологии в искусстве посредством собственного кошелька. Стоит отметить, что полностью графические технологии не заменят живого действия. Много раз индустрия развлечений делала попытки тотального вытеснения актеров и настоящих спецэффектов, но полученная виртуальность мало кого вдохновляет. Хотя сама по себе графика, без сомнения, помогает зрителю получить больше эмоций, а производителю иногда сэкономить, а иногда и реализовать то, что на практике фактически невозможно.

С чего все начиналось

Первые эксперименты по созданию компьютерных видеоизображений относятся к 1956 году. Тогда ученые Бен Лапоски (которого принято считать родоначальником компьютерной анимации) и Гильберт Франк в качестве эксперимента получили графические изображения. Надо учесть тот факт, что в то время аналоговые ЭВМ не имели даже собственного монитора. При помощи катодной трубки осциллографа на небольшой экран были выведены фигуры, которые получили название «осциллонов», или электронных абстракций, как называли их сами ученые. В дальнейшем изображения были записаны на пленку. Если сейчас такие фигуры многие сочтут невыразительными и аскетичными, то в те годы это считалось настоящим технологическим прорывом. Уже в 1957 году Национальное Бюро Стандартов США приняло первое цифровое изображение в свой банк, а идущие в ногу с прогрессом художники устраивали целые выставки, посвященные осциллограммам. Наиболее сильно прогремела экспозиция «Экспериментальная эстетика», проведенная в 1959 году в Австрии. Выставка была посвящена тем же «осциллонам» и другим веяниям в области компьютерной графики. На этом останавливаться не стали, и уже в 1961 году программист С. Рассел закончил компьютерную игру Spacewar. На создание этой невыразительной игрушки без конца, начала, подсчета очков было потрачено около 200 часов в сумме. Сама игра была сделана на одном из прототипов будущих персональных ЭВМ – машине под названием PDP-1. Но действительно серьезный шаг на пути к графическим сентенциям в непосредственном контакте с компьютером был сделан благодаря американскому ученому Айвану Сазерленду. Под его руководством был разработан и сконструирован программно-аппаратный комплекс Scetchpad, который позволял рисовать на экране трубки специальным цифровым пером точки, линии и окружности. Здесь даже поддерживались такие функции, как перемещение и копирование. Этот первый векторный редактор дал возможность внедрить технологии машинного проектирования в промышленность. В частности, компания General Motors совместно с «голубым гигантом» IBM разработала чертежный комплекс DAC-1.

Графика во всей красе

Обо всей серьезности и интересе к такому аспекту, как компьютерная графика и моделирование, говорит организация ежегодной конференции SIGGRAPH, старт которой был дан в 1973 году. Поначалу это был просто ряд встреч, организованных энтузиастами. Специалисты в области анимации обсуждали возможности техники, знакомились с работами друг друга, делились опытом, спрашивали совета. В дальнейшем простые встречи переросли в настоящее шоу с участием большого количества заинтересованных лиц. Здесь стали появляться не только техники и ученые, но и дизайнеры, художники и даже целые компании. Теперь компьютеры превратились в неотъемлемую часть процесса созидания. Мультипликаторы использовали ЭВМ для заливки фонов, создания примитивных персонажей, изготовления фона. У художника появлялось больше времени для фантазии, реализации творческих идей. Все меньше внимания уделялось техническому аспекту. Первые деньги компьютерная анимация смогла принести благодаря использованию в рекламе. Многие компании заказывали ролики с использованием продвинутых технологий для демонстрации своего непосредственного участия в прогрессе. Компьютерная анимация стала для многих впоследствии настолько серьезным откровением, что уже в 1989 году Джон Лассетер, мультипликатор диснеевской школы и активный сотрудник Pixar, получил премию Оскар за созданный им мультфильм Tin Toy. Впрочем, инновации в области кинематографа и мультипликации с использованием высоких технологий были восприняты на ура гораздо ранее. В частности, фильм «Голод» режиссера Питера Фоулдса получил в 1973 году Приз Жюри на Каннском фестивале за лучшую анимацию.

Технические моменты

Первоначально компьютер был использован как средство самовыражения. Человечество использовало технику лишь как забаву в искусстве. Более поздний опыт показал, что техника может гораздо больше. Большинство первых исследователей и разработчиков средств для получения графических изображений были американцами. Причем Университет штата Юта принял в этом развитии непосредственное участие. Дэйв Эванс и Айван Сазерленд ставили первостепенной задачей получение изображений. В дальнейшем ученых интересовала возможность метода заливки – shading. В частности, Генри Горад обнаружил, что можно сократить количество обрабатываемых объектов путем интерполяции значений на вершинах полигонов. Последовало множество работ, пос-

вященных упрощению моделирования и образованию единой модели создания двумерных и трехмерных объектов. Модели освещения, созданию теней и сглаживания – все это явилось частью одной большой науки, которая стала называться компьютерной графикой.

Двумерная графика

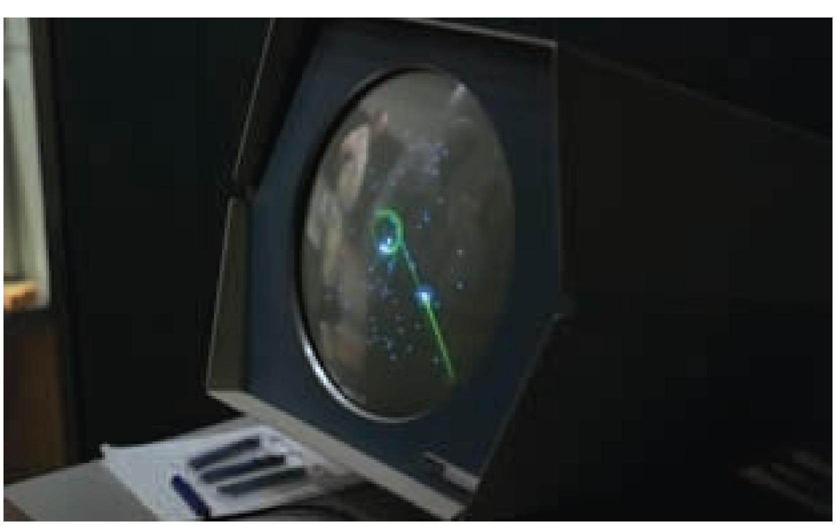
Такая сфера, как двумерная графика, может быть представлена тремя основными видами, такими как векторная, фрактальная и растровая графика. Векторная графика занимается представлением изображения как набора примитивных элементов. Все это точки, прямые, прямоугольники. Фактически рисунок хранится как набор неких координат в пространстве, которыми и характеризуется набор примитивных элементов. Векторная графика открывает пользователю большой простор для редактирования. Дизайнеры и художники отдают большое предпочтение при работе векторным изображениям, поскольку рисунок может масштабироваться (увеличиваться или уменьшаться) без каких-либо потерь для качества. Мало того, имитация трехмерности в векторной графике гораздо проще. В свою очередь, растровый рисунок оперирует двумерным массивом или матрицей пикселей. Каждый пиксель обладает собственным значением. Это яркость, контрастность и цвет. Комбинация этих значений и создает конечный вид точки. Любое изображение представимо в растровом виде, хотя здесь есть некоторые недостатки. В частности, при изменении масштаба некоторые детали могут быть утеряны, и потом необходим достаточно большой объем памяти для работы с такими изображениями. Чтобы представить себе более ясно растровое изображение, проще всего взять какую-либо фотографию и увеличить ее в стандартном графическом редакторе операционной системы Microsoft Windows. Часть изображения, видная на экране, будет представлена точно такими точками разного цвета. Если говорить о фрактальной графике, то это достаточно узкая сфера. Фракталы позволяют описывать целый класс изображений. В частности, описать такой объект можно только с помощью некоторых математических выражений.

Трехмерная графика

Считается, что любое изображение, вне зависимости от того, трехмерное оно или двумерное, становится растровым в силу его плоскости. Монитор – это матрица, и состоит он из строк и столбцов. Трехмерная графика – это всего лишь виртуализация естества. Трехмерные модели лишь побуждают наш мозг верить в то, что это почти реальность. Мы видим на экране лишь изображение, а пространство создается игрой разума человека. Главное и основное отличие двумерной графики от трехмерной – это наличие и учет еще одного пространства, которое позволяет нам преобразовать плоскую картинку или проекцию в подобие реальной фигуры. Трехмерная графика – ключ к будущему. Сейчас она активно используется в кино и анимации. И, наконец, сложно себе представить игровую индустрию без трехмерной графики. Для получения трехмерного изображения требуется два этапа: моделирование и рендеринг. Первое – это построение математической модели сцены и объектов. Второе – постороение проекции в соответствии с выбранной физической моделью.

Графика в деле

Уже в 1979 году под крышей специализированного отделения компании LucasFilm собрались самые лучшие специалисты в области технической графики – большей частью будущие сотрудники не менее великолепной Pixar. Их задачей было создание реалистичного изображения, которое можно будет использовать в кинопродукции. Малоизвестный тогда режиссер Джордж Лукас не прогадал, сделав ставку на этих ребят с огоньком в глазах. Ведь до сих пор легендарные «Star Wars» смотрятся так же эффектно, как и много лет назад. Здесь берет свое начало цифровое кино. Ведь для ввода кинокадра требуется специальная аппаратура. Многие компании принялись за создание фильм-сканнеров. Впоследствии фирма Cyberware создала уникальный аппарат, способный вводить информацию об объекте сразу в трех измерениях вместе с текстурой. Такая технология была использована для создания таких уникальных фильмов, как Batman Returns, Jurassik Park, Star Trek, Terminator 2. Большая часть аппаратуры в кинематографии сегодня принадлежит марке Silicon Graphics. В середине девяностых эта фирма сделала ставку именно на профессиональное применение своих наработок и не прогадала. Впрочем, многие другие фирмы, имеющие отношение к графике, уже сегодня имеют к видеоиндустрии такое же, непосредственное отношение. А простому зрителю это и на руку. Выше конкуренция – выше шанс увидеть что-то новое, действительно стоящее. **СИ**



Вверху: Компьютерная игра, сделанная с помощью мощнейшего аппаратного комплекса PDP-1, навевает сегодня лишь уныние. А тогда разработка позволила исследователям получить весьма солидный грант на проведение дальнейших работ в области графических приложений.



Многим фанатам кажется, что три не так давно снятых эпизода «Звездных войн» были пародийным торжеством высоких технологий. Пропала та чувственная, ювелирная работа, которая была присуща первым работам Лукаса.



Вверху: Глядя на эти картинки, даже не верится, что мультфильм Tin Toy был сделан еще в 1989 году. При таком раскладе получение премии «Оскар» от Американской киноакадемии – лишь скромная оценка труда мультипликаторов и программистов.



Первые картины, полученные с помощью компьютерной техники, были достаточно просты и незамысловаты. Но многим особенно чувствительным натурам было свойственно характеризовать их как «проекцию компьютерной души».

Словарь

ФРАКТАЛ – бесконечная самоподобная геометрическая фигура, каждый элемент которой в уменьшенном варианте повторяет предыдущий. Фракталы можно даже охарактеризовать как графическое отображение бесконечности. Они завораживают и одновременно пугают.

ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ – один из этапов на пути к требуемой модели. Задача данного процесса состоит в описании объектов и размещении на сцене. В качестве объектов может выступать свет, среды (воздушные, жидкостные), дым, геометрические элементы.

РЕНДЕРИНГ – этап представления математической, векторной модели в двумерную картинку. Требует длительных, сложных вычислений – поэтому для серьезных игр требуется мощная видеокарта. В играх рендеринг происходит в момент самого процесса.

ПОЛИГОН – замкнутая геометрическая фигура. Как известно, все фигуры можно создать из треугольников. Так что простейший полигон является треугольником.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

«Страна Игр» рекомендует

Mount & Blade



Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
TaleWorlds

Симулятор средневекового рыцаря, где вы можете стать разбойником или благородным лордом, сами выбирая себе приключения. На мелкие недостатки быстро перестаешь обращать внимание, слишком уж затягивает «сам процесс».

Command & Conquer: Red Alert 3



Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Los Angeles

В отличие от Supreme Commander или StarCraft II, RA3 не претендует на лавры нового флагмана жанра. Однако разработчики сумели сохранить главное – атмосферу полной абсурдности творящегося в миссиях и между ними.

Soul Calibur IV



Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Project Soul

Soul Calibur избавился от прорех в балансе и боевой системе и ожидаемо стал одним из лучших файтингов современности – красивым, технологичным, увлекательным развлечением даже не на месяцы – на годы!

Pure



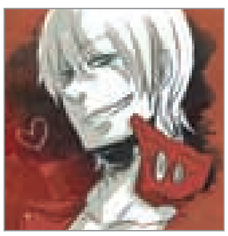
Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
racing.alternative.offroad
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Black Rock Studio

Разработчики умудрились так умело смешать Burnout, трюковые игры в стиле Тони Хока и свободу бездорожья, что получилось нечто всерьез свежее, яркое и безумно красивое! Так мы и мы получили самую-самую offroad-игру!

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Наталья Одинцова



Побывала на пред-премьере CG-фильма Resident Evil Degeneration. А на следующий день отправилась на интервью с продюсером ленты, Хироюки Кобаяси (он же продюсировал Devil May Cry 4). Он нашу прошлую встречу не забыл, заулыбался: «Сколько лет, сколько зим!» И у меня – улыбка до ушей. Если бы представитель PR-отдела Sony не вмешался, опять бы проговорили часа два (взамен положенного получаса)! На этот раз – о Resident Evil.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Infinite Undiscovery

Артем «cg» Шорохов



Treyarch столь опасливо подошла к мультиплееру новой Call of Duty, что найти хоть какие-то отличия от прошлогодней версии непросто и с микроскопом. Разве что, набрав девять фрагов подряд, можно науськать на солдат противника не вертолет, а отряд овчарок-убийц. По редакции уже ходит шутка, что есть в игре и секретные саммоны: мол, за 666 убийств русские призовут взвод медведов-балалаечников, японцы – Годзиллу, а американцы – Брюса Уиллиса в майке.

СТАТУС: Бешеная табуретка **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** «Забегай до смерти Сохатого»

Юрий «Voron» Левандовский



После совершенно скучного на игры лета, за какие-то две недели вышло такое безумное количество крутых игр, что просто не понимаешь, когда во все это играть! И о чем думают разработчики, выпуская одновременно Far Cry 2, Dead Space, Fallout 3 и Gears of War 2? Товарищи, вы что, специально издеваетесь? Нам ведь еще работать надо… Вот всем назло буду играть во второй Blitz, самый зрелищный американский футбол на рынке.

СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Blitz: The League II, Fallout 3

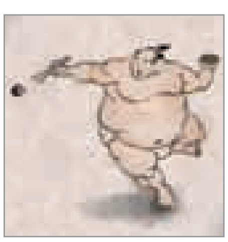
Евгений Закиров



На WF в этом году показывали фигурку Тидзуко из MPD Psycho. Я заинтересовался, решил прочитать мангу и заодно посмотреть телевизионную адаптацию, снятую Такаси Миике. Удивительно, сколько лет прошло с момента выхода первого тома комиксов, а в Интернете до сих пор ведутся обсуждения Люси Моностоун, синдрома MPD и многочисленных упоминаний реально существовавших маньяков. Страшно. Интересно!

СТАТУС: Shocktrooper **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Crysis Warhead, Valkyria Chronicles

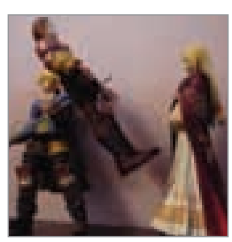
Илья Ченцов



Старый пруд.
Прыгнул в воду ёкодзуна.
Нет больше пруда.

СТАТУС: Толстый худой редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Sacred 2: Fallen Angel (PC), «Сумотоха» (PC)

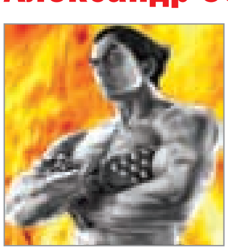
Сергей «TD» Цилюрик



Только что закончил Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon. Теперь можно смело говорить, что мной пройдены все Final Fantasy, которые только можно пройти (в России, само собой – вышедшие на японские мобильники игры для нас недоступны по умолчанию). Несмотря на то, что число их уже перевалило за два с половиной десятка, действительно стоящими я бы назвал от силы полдюжины. Посмотрим, чем окажется Dissidia…

СТАТУС: прожженный финалочник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** StarCraft, Team Fortress 2

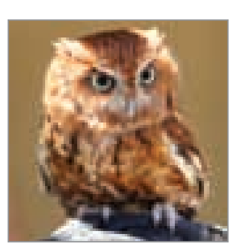
Александр Солярский



Не скажу, что я страстный поклонник сериала Silent Hill, да и, честно признаться, совсем не жду пятой части… Однако, узнав о новых песнях в исполнении Мелиссы Уильямсон, искренне пожалел, что игры до сих пор нет на полках европейских магазинов (и до февраля ее можно не ждать точно). Расстраиваться, впрочем, не стоит: издатели дают нам лишнюю возможность насладиться их игрой в спокойной обстановке, не отвлекаясь на предновогодние релизы.

СТАТУС: Никуда не торопится **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** After Effect CS Pro, Winamp

Алексей «Red Cat» Голубев



Долгосрочное пребывание без подключения к Интернету и тому подобных благ цивилизации подчас приводит к совершенно неожиданным последствиям. Например, по возвращении обнаруживается, что какие-то игры успели добраться до магазинов, другие появятся на совсем иных платформах, нежели заявлялось прежде, а третьи не появятся вовсе. Я уж не говорю о новых скриншотах, видеороликах и демоверсиях, которых скапливается какое-то невероятное количество.

СТАТУС: Возвращение **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Fable II, Fallout 3

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Два поста, и оба – от одного автора. И оба – с претензиями к сиквелам. Что ж поделать, если новости о продолжениях двух суперхитов не внушают ничего, кроме опасения? Правильно – пройти по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland и поведать об этом сообществу игроков-энтузиастов!

Кто подставил кролика Gears of War 2?

true_3pac

Теперь в игре десять видов добиваний. Можно забить насмерть кулаками, можно скрутить шею, можно забить насмерть пистолетом, вспороть живот, открутить локусту гениталии и засунуть ему в рот.

Теперь в игре намного больше крови. Она не мультяшная, как в первой части, а самая настоящая. Потроха пилой отпиливаются теперь физично, а не скриптово.

Теперь в игре можно отстреливать голову с разлетом мозгов. Это здорово.

Теперь в игре двадцать видов оружия. Большая Финиширующая Громыхалка (BFG из отечественного перевода фильма DOOM), Огромная Тарахтелка, Большая Стрелялка, Адская Взрывалка.

Теперь в игре Несколько Типов Огромных Монстров, А Не Два. Их нужно убивать и взрывать.

Теперь в игре намного лучше графика. Посмотрите – новый эффект! А вот – еще один. Точно говорю, есть! По-русски это называется «графика не изменилась».

Теперь в игре в бою участвует Сразу Много Локустов. Лосю ясно, что это лучше, чем когда мало.

Теперь в игре можно брать в заложники, а потом откручивать голову. Потому что мы плохие парни.

Теперь в игре есть Еще Больше суровых парней из бронепехоты.

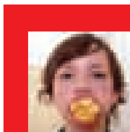
Теперь в игре есть женщина.

Клиффи. Зачем ты обгадил свое лучшее творение? Зачем ты запорол хрупкое равновесие, которое сам кропотливо создавал несколько лет? Ты что, решил пойти по пути наименьшего сопротивления? Твою игру будут покупать миллионными тиражами, она станет хитом, она будет популярна.

Но про нее никто не вспомнит через два года. А про твою первую часть вспоминают в каждой статье про любой action.

Да, я уже прошел игру по роликам. Если я окажусь неправ – можете меня ловить и бить.

Gears of War 2 будет отстоем. Только поймут это не сразу.



holyholyshit

Как, однако, любят судить об играх по пресс-релизам))) Когда по тем материалам, что разработчики решили показать пользователям, составляют мнение об игре. Показали отдельные фичи, и важно не одно их наличие, а то, как они будут выглядеть и играться вместе.

В очередной раз вспоминается подход RockStar, с закрытым процессом разработки, без демонстрации геймплея, без провокации на обсуждения подобного характера.

Тут как с трейлерами к увеболловским фильмам – вроде даже как-то смотрятся эти 30 секунд, а вот кино в конечном итоге стимулирует понос. С сабжем все наоборот – какой бы бред не несли «поклонники» творчества Клиффи Би, Эпик соберет изумительный проект, что станет достойным продолжением великолепного экшена.

ЗЫ: и графика там реально лучше, чем в первой части.

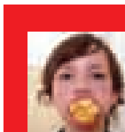
ЗЗЫ: аффтор, поржал над комментами к фичам)))

true_3pac

Камрад, ты играл в Quake 2? Там нужны были вопли «смотрите, у нас новый эффект»? Нет, там лосю ясно, что графика круче втрое стала. Ты слышал вопли «У нас новый геймплейный элемент»? Нет, не слышал – Quake 2 с первой частью не имела ничего общего.

Я не «поклонник творчества» – Клиффи сделал за свою жизнь Jazz Jack Rabbit, Unreal и GeoW. Нравится мне только последний.

Ты же своими глазами всё видишь. И говнодобивания, и «больше, бэд-эсснее и кровавее» и прочую дрянь.



holyholyshit

Камрад играл не только в Q2, тут лучшим примером был скорее GoldenAxe 2 и 3))) Просто дело в том, что на тот момент понятия «Игровая индустрия» как бы не было. Точнее, к ней не относились так, как сейчас. Не было такого лоббирования интересов и сторонних инвестиций. Пост, открывающий тему, есть обсуждение работы PR-отдела, причем в случае с Q2, подобного не могло быть, потому что см. предыдущие буквы :)

Клифф – геймдизайнер. Плеваться от добивания и т.д. лучше по факту выхода, потому как, повторюсь, судить об игре по работе PR-отдела – как судить о вкусе напитка по этикетке на бутылке :) Просто пиарят фичи. А когда пиарят фичи, они вырваны из контекста непременно. Игра-то не про фичи, однако нововведения нужно показать. Чем и занимаются. И не нам их судить за это – кто знает, как обстояли бы дела, занимайся этим мы с вами :)

Еще раз пиарить замечательный GoW не нужно – он давно вышел и обрел миллионы поклонников, вот и может показаться что игра портится на глазах. Одной из главных задач разработчиков – как раз не потерять баланс. Эпики давно выросли из штанов «онли бабло», посему не подумайте грешным делом, что эти ребята собираются выехать на популярности первой части. Им известно о том, как игры делать надо, куда больше чем каждому из нас и всем нам сразу.

В общем, как бы советовать одним из лучших кулинаров как how to make great cake есть опрометчиво. Имхо.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

И вновь «Уголок» ютится на полях. И вновь рубрику украшают народные творчества по мотивам Team Fortress 2.





Терранская Угроза, Атака Зергов, Месть Протоссов

true_3pac

Blizzard. Контора, которую обожают облизывать все без исключения. Отсутствие нововведений в ее случае называется «приверженность традициям», бесконечное затягивание сроков – «доводкой до идеала», а технологически отсталая графика – «превосходством художественной части над железной». Теперь журналистам придется придумывать новый эвфемизм. Blizzard решила сделать ход козлом – поставила цену на игру в 150 долларов вместо 50. А чтобы геймеры не остались в протертых портках – продавать ее в кредит частями.

Blizzard разрезала Starcraft 2 на три части и будет продавать каждую как полноценную игру. Так поступают только гнусные ублюдки. Отмазки и мотивации звучат еще более ублюдочно. Процитирую gameland.ru: – «Пардо пообещал, что каждая из частей будет достаточно обширна, чтобы ее можно было назвать полноценной игрой». Игра не должна БЫТЬ полноценной, ее надо НАЗВАТЬ полноценной – вот новая цель Blizzard. НАЗВАТЬ аддон – сиквелом, low-poly – «стильной угловатостью», а обрезки – «полноценными».

Как производится подобное «ополноценивание» – ответит любой поп-артист, либо режиссер «Параграф-78». Берем материалы, делим на три, в довесок – мусора, хлама и шлака. Таким образом получаем 25-30 миссий за каждую из сторон. Ни один игрок не выдержит 30 миссий за терранов подряд. Откуда Blizzard родит 25-30 миссий на расу, если сюжет расписан был на десять-пятнадцать – ответ даст любая JRPG. «Размажьте историю тонким слоем, щедро сбрызните random-encounters и выпекайте 40 часов». А Epic Games добавит: «Оборвите краешек сюжета и запеките его в следующее блюдо».

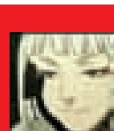
Blizzard сделала крайне грязный ход. Первой догадалась продавать воздух. Кто подхватит этот почин? Сколько раз будет продаваться Diablo 3? В тяжкое для PC-геймдева время близзы нанесли ему удар в спину. Удар ржавым тупым напильником. Выдержит ли он? Выдержим ли мы?

light_messiah

Я бы не стал приписывать «бурной» компании превосходство в первенстве идеи по продаже воздуха. Есть мнение (с коим я не согласен, но всё же), что первой «продавать воздух» решилась компания «Клапан». И, следуя сущности компании, исходящей из её названия, стала «затыкать» сюжетные дыры (хотя на деле, лишь протыкая нить повествования и создавая новые) и выпускать новые части обожаемого во всём мире «полураспадочного» проекта. Впрочем, каждый из... кхм... двух эпизодов представлял из себя вполне полноценную (правда, до преступного малопродолжительную) игру. Как будет с третьим эпизодом – не знаю.

Но в любом случае получить готовую игру сразу куда приятнее, чем распиленную на три части и представляющую из себя по сути-то дела три разные игры, каждая из которых не сможет сравняться с т.н. «полной версией», а все вместе сложенные воедино не смог удалить голод, обуревающий поклонников серии с момента выхода крайней части.

Печальное зрелище, душераздирающее зрелище. Входит-то входит, а вот выходит, вопреки законам физики, с трудом... Иа был бы недоволен. Впрочем, недовольные уже есть. И это игроки.



timedevourer

Клапан Оранжевую коробку из 5 игр продавал по цене одной. Тут, мне так кажется, ситуация ну совершенно обратная Буранской.

light_messiah

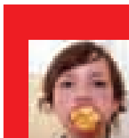
С одной стороны – да. С другой – насколько эти самые «три части StarCraft 2» будут походить на «три отдельные игры»? Не получится ли так, что эти самые «полноценные компании» за каждую из сторон будут представлять собой лишь скоротечный проект, тонким слоем размазанный по поверхности всего «бутерброда». То есть игру, одолеваемую за несколько часов, искусственным образом растянутую на несколько десятков часов. И не лучше бы тогда было бы не затевать подобных перспектив и выпустить всё в виде одного полновесного продукта? Скоротечность игр «Оранжевой коробки» (новых игр!), за исключением, конечно же, Team Fortress 2, окупалась их насыщенностью и грамотной постановкой. А что было бы, если бы эти же события были опять-таки «размазаны» на 12-15 часов? Не ждёт ли это и игры «Коробки Звёздного Ремесла»?

Впрочем, решение «распилить» игру на составные части, думаю, было не спонтанным, а взвешенным и обдуманным. Да и про авторитет компании и высокий «кредит доверия» среди игроков упоминать лишний раз бессмысленно.

lex0kreen

Не, мне, например, такая маленькая компания не понравилась – после прохождения была такое чувство, что меня обманули. Другое дело, что стенать по этому поводу тоже не особенно хотелось. Впрочем как и сейчас...

Ну, выпустят Сосульки один диск за терран на 25 миссий. Введут как можно больше лиц и интриги, чтобы хватило составить первичную базу и на кучу брашюрок жанра «жвачка для мозга», комиксов, сувениров, фигурок и конечно же для гредущей MMORPG. Потом провернут тоже самое с остальными расами, чтобы под конец выпустить какой-нибудь Special Pack со всеми тремя дисками вместе. А ведь еще и слух про 4ю расу... ;)



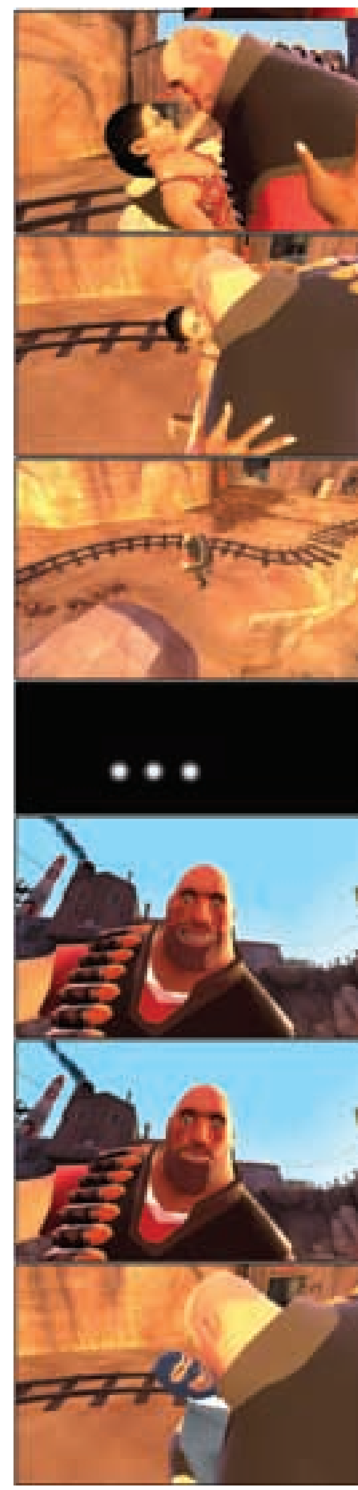
holyholyshit

При всех прочих. Это все еще Blizzard. Обсуждают тут все еще работу PR-отдела. И разделение на эпизоды, наверняка, не только инициатива маркетологов. Разработчики наверняка были поставлены в известность, а быть может, еще и сами сей ход предложили. Из каких соображений исходя? Как всегда узнаем после релиза. Настоящие разработчики игр всенепременно желают, чтоб игра получилась прекрасная. В Blizzard они настоящие.

Вместо того чтобы делать страшные прогнозы, уподобляясь религиозным фанатикам, для которых каждый новый день – конец света, не лучше ли попробовать предположить. Предположить, каким именно образом отличные геймдевелоперы из замечательной студии собираются реализовать, к примеру, мультиплеер. Не то, каким он будет дерьмовым, потому что эпизоды, а каким его сделают хорошим, умело увязав с этими самыми эпизодами ;)

Ведь не исключено, что юнитов новых придумали больше, чем показали. И баланс выверить сразу сложно. Вот и будет эпизод про Протоссов, к примеру, с полноценным мультиплеером. А потом выйдет эпизод про Зергов, где для всех добавят новые юниты. Как было с BroodWar. Ведь может же быть и так, правда? ;)

В ТЯЖКОЕ ДЛЯ PC-ГЕЙМДЕВА ВРЕМЯ БЛИЗЗЫ НАНЕСЛИ ЕМУ УДАР В СПИНУ. УДАР РЖАВЫМ ТУПЫМ НАПИЛЬНИКОМ.



Подписка в редакции

С 1 ноября по 31 января проводится специальная акция для читателей журнала

Годовая подписка по цене 4400 руб.

(на 15% дешевле чем при покупке в розницу)

СТРАНА ИГР + 2 DVD

цены действительны до 31 января 2009 года

Плюс подарок один журнал другой тематики

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»:

январский номер – подписавшись до 30 ноября,
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

Вписите в купон название выбранного вами журнала, чтобы заказать подарочный номер.



DVDXpert | Total DVD | PC игры | «Хакер» | «Железо»
«IT спец» | «Мобильные компьютеры» | «Свой бизнес» | «Лучшие Цифровые Камеры» | Sync
Maxi Tuning | Mountain Bike Action | ONBOARD | Total Football | «Хулиган»

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD на 6м. стоит 2400р., на 3м. – 1200р.

Подарочные журналы при заказе менее чем на 6м. не высылаются

Внимание! Второе спецпредложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

«Страна игр» + 2DVD + «PC игры» + 2DVD:

- один номер всего за 155р.!!! (на 25% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 3 месяца!

за 12 месяцев 5580руб





СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD
и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то журнал будете получать с декабря.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

____

подарочный журнал ____________

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»

Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно не только вам, но еще и другим геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

Фотограф: Мария Пухова





Присылайте свои вопросы на номер 8-926-878-24-59

Пламенное вам с кисточкой, господа пророки и поборники благородной пиратчины! С огромным сожалением сообщаю, что ваши провокации пролетели мимо цели. Ничего особо катастрофичного в игровой индустрии я, сколь ни всматривалась, так и не углядела – и посему даю отбой и панике, и ужасу. А уж к эстетствующему пиратству (или пиратствующему эстетству?) у меня и вовсе отношение враждебное: после трех бессоных ночей в слезах за пираткой долгожданной Final Fantasy (диск пришлось менять четыре раза, а результата – ноль без палочки), с пиратами я дела не имею принципиально. Посему саммоню главного редактора – пусть сражается за меня!
Калипсо

Спасибо товарищу Сталину за наше счастливое детство

Это письмо написано для таких же как и я пользователей пиратской продукции (и в этом нет ничего страшного), которых «Страна Игр» мало того что своими едкими замечаниями принижает, так и вовсе может отбить охоту играть. В наших условиях не грех (а может, даже и благо!) купить пиратский диск так как свинское отношение игровых корпораций, а также их дистрибьюторов к потребителю не выдерживают никакой критики. Ведь они хотят снять сливки с нашего рынка, при этом не прикладывая усилий и не вкладывая денег в его развитие. Ведь для того, чтобы быть геймером в СНГ, надо быть в разы заинтересованней и приложить несоизмеримо больше как усилий, так и средств, чем нашим заокеанским товарищам.

Легко говорить о покупке только лицензионной продукции, имея за плечами сотни играных проектов, десятки пройденных игр и несколько любимых сериалов: все это, помноженное на нехватку свободного времени, сильно облегчает выбор и покупку «подходящих» игр. Но чтобы иметь данный багаж за спиной, недостаточно одного лишь желания и любви к играм. Требуется пробовать все практически вслепую! А когда за каждую пробу приходится платить около 50-60 у.е. (это в лучшем случае), то после нескольких неудач желание кушать может и вовсе пропасть. И положиться в этом выборе совершенно не на кого! Возьмем пишущую братию – любой журнал имеет свои предпочтения и готов ради своей любви или нелюбви подтасовать оценку; а ведь люди, доверившиеся им, потратят на нее свои кровные! Вспомним оценку Nintendogs? Извините, но это техдемка, забава на час, next gen tamagochi, даже не игра! Конечно, всегда можно посмотреть отзывы, продажи и оценки в Интернете, но в Сети процветает фэнбойство. Глядя на продажи WiiSport, можно подумать, что это подарок богов, а если судить по сводке Gameranking, то и Shenmue ведь далеко не шедевр. К продавцу за советом лучше вообще не обращаться (на моих глазах один такой добрый молодец советовал приобрести для GBA «Чарли и шоколадную фабрику», а ведь это худшая игра года на этой платформе), а насчет доверия какому-либо издателю и речи быть не может: нас имеют как хотят, выпуская под видом продолжения нелепые add-on'ы, эксплуатируя и тиражируя франчайзы до бесконечности, прикрывая громкой рекламой очередную пустышку... И все это лишь малая часть проблем, связанных с покупкой лицензии.

А как насчет мест продаж этой самой лицензии? А что там с достойной локализацией достаточного количества продуктов? В общем, я прекрасно понимаю тех, кто покупает пиратки. Дорогие, пираты! Хочу поблагодарить вас за то, что вы дали мне в свое время возможность оценить весь диапазон игровой продукции. За то, что познакомили меня с JRPG и неповторимой Shenmue, с которыми я без вашей помощи никогда не встретился бы. Губы героев, говорящие вашими голосами, навсегда останутся в моей памяти. Спасибо, что не пришлось переживать по поводу царапин на дисках. Очень долго я не мог обходиться без вас! Но время идет,

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

А имеет ли смысл покупать HD-телевизор для PS3?

И еще какой! Во-первых, это приятно эстетически: ведь обидно сознавать, что на самом деле графика в игре куда лучше, чем позволяет ваш экран, верно? Во-вторых, в современных играх зачастую очень мелкие шрифты, разобрать которые в малом разрешении бывает непросто.

Скажите, а обязательно ли иметь кредитку, чтобы просто играть в PSN и Xbox Live?

Ничуть. В случае с PSN вы вообще не платите ни копейки, а для создания и поддержки золотого аккаунта в Live нетрудно купить специальную карточку (их легко найти в любом магазине видеоигр) и ввести написанный на ней код.

Где можно купить Star Wars: The Force Unleashed на Wii? Нигде нет!

Спокойствие, только спокойствие, как завещал великий Карлсон. Штука в том, что дистрибьютором версии для Wii выступает не «Софт Клаб», а компания «1С», у которой неожиданно задержалась поставка. Нас заверили, что данная игра поступит в продажу в самом скором времени. Проверим!

я уже не тот мальчик, экономящий на обедах, ради нового диска. Но, уходя в стан потребителей легальной продукции, я буду помнить, что обязан вам многим.

**Константин Говорун ** *На самом деле, все очень просто. Покупать игры ради того, чтобы посмотреть на них пять минут и решить, что это отстой, неправильно. Это несправедливо по отношению к разработчикам, к производителям болванки, и даже к другим геймерам, которым (возможно) этот самый диск не достался. Это бездарное использование ресурсов. Надо покупать конкретно ту игру, которая нужна и которая сполна отработает все те полторы или две тысячи рублей, которых она стоит. Чтобы выбрать, что покупать, а что нет, стоит читать журналы. Причем ориентироваться нужно отнюдь не на оценку. Честное слово, мы уже слегка устали это объяснять. Взять ту же Nintendogs. Неужели из текста было неясно, что представляет собой игра? Если в рецензии указано 9 или 10 баллов, это отнюдь не значит, что мы рекомендуем этот диск или картридж к покупке всеми геймерами без исключений. Это означает, что брать игру нужно в случае, если вам в принципе нравится данный жанр или тип игры (например, симулятор домашнего животного). То бишь, надо читать статью и уже по ней решать, понравится игра или нет. Это очень просто. А оценка – это так, дань традициям. Можно ее вообще убрать, и журнал ровным счетом ничего не потеряет.*
В этой ситуации вас совершенно не должны волновать цены на куски шлака, вроде «Чарли и шоколадная фабрика». О плохих играх «СИ» вообще старается не писать, потому что нашим читателям они не нужны и неинтересны. Для нас (и для вас) они вообще не существуют.
И чтобы узнать о том, что такое Shenmue, совершенно не нужны были пираты. Журнал «СИ» и в то время все уши прожужжал о том, какая это прекрасная игра и (самое главное!) что она из себя представляет. Другое дело, что тогда лицензионные игры было в принципе сложно купить (но все равно можно!), и критиковать геймеров за то, что тогда они пользовались пиратской продукцией, бессмысленно. Опять же, позиция «СИ» уже не раз была изложена: «Пожалуйста, играйте в пиратские игры, если уж так вышло. Но не придумывайте разные дурацкие оправдания, вроде плохой жизни или желания проходить непременно сто RPG в месяц».

Страшный суд

Все геймеры! Все! Геймеры! Внемлите голосу разума! Страшный суд пришел! Страшный! Суд! В минуту ужасной скорби и нищеты каждого из вас Господь спросит: «А ты готов тратить последние деньги на игры?» Час ужасных испытаний наступил для всех – мировой финансовый кризис. Как это касается вас, рядовых геймеров, не участвующих в торгах и скупке акций? Для Европы и Америки этот вопрос уже получил ответ. Достаточно посмотреть Евроньюс. В России же – непонятно. Все пудрят друг другу мозги. Короче, деньги стоят дешевле, а товары – дороже. Многие из-за кризиса уже потеряли работу, некоторые из них – наши братья и сестры по развлечениям.

Кризис коснется и производителей игр. На разработку электронных развлечений денег станет тратиться меньше. Возможно, в разы. Забудьте многомиллионные бюджеты GTA и Metal Gear Solid 4. Для разработчиков это огромный риск. В минуту ужасного стресса явится новая волна пиратской продукции, просто потому, что стоить она для покупателей будет меньше. И это – наспех сколоченный гроб для всех маленьких (независимых и не очень) студий. Их судьба предрешена в любом случае, и не только из-за кризиса. Разработка игр нового поколения – очень дорогое удовольствие. На плаву останутся только титаны игровой индустрии: EA, Konami, Capcom, Nintendo и так далее. Приставка от Sony в условиях сложившихся реалий обречена на провал. Их политика ориентирована на геймеров с достатком, а таких становится все меньше. Казуалы, которых привлекает Wii, еще не до конца прониклись Верой в Игры. Вряд ли они будут продолжать тратить свои деньги на новое увлечение. Схема разработки игр сведется к поиску проверенных решений. Это значит, в скором будущем игр станет меньше, но они будут еще больше похожи друг на друга. Новые глобальные гениальные игровые решения сведутся к минимуму. Короче. Играть мы будем в игры, оценка которых известна заранее – «7.0». Пройдет время, вновь возникнет спрос на гениальные игры прошлого, и тогда…

В любом случае, слушайте меня! Меня коснулось откровение Хидео Кодзимы. Это апокалипсическая картина и есть сюжет новой Metal Gear, в которой Снейку уже не найдется места. Грядет война Райденов, если вы меня понимаете.

Не слушайте еретиков, которые отмахиваются от проблем и бед – они бездарные глупцы. И они – настоящие геймеры, поскольку скрываются в своих мирах и фантазиях от реальности. Удел остальных – ПАНИКОВАТЬ! И не говорите мне, что игровая индустрия не страдает от кризиса только потому, что люди перестали ходить в кино и принялись шпилить в геймы. Я тоже знаю, что за последний год суммарная прибыль от продаж видеоигр превысила прибыль от киноиндустрии (в Интернете прочел, в новостях). Это временно. Кризис себя еще покажет. ААА!!!

Истинный приверженец культа компьютерных и видеоигр вынужден предаваться своим геймерским утехам в условиях сложившейся реальности. Играть таким образом, чтобы при этом не страдала вся игровая индустрия. Мы должны помнить, игра – это диалог между разработчиком и игроком. Пиратам нет места в этой схеме, потому что в следующий раз игроку просто не с кем будет вести беседу (разработчик разорится, а паразит-пират сбежит фарцевать подержанными ноутбуками). Мы должны сохранять игры прекрасными, поскольку, лишь сохраняя прекрасными их, мы сохраняем прекрасными себя. Вас, геймеры, спросят и об этом на страшном геймерском Суде. Тогда-то мы узнаем, кто есть ху и что почем…

Новый пророк – конюх Семен.

**Константин Говорун ** *Грядет кризис, и мы все умрем. На осколках нашего мира вырастут новые поколения геймеров, разработчиков и игровых журналистов. Они будут изучать нас по артефактам, восстанавливать по крупицам старые номера «СИ» и выставлять в музеях. А диски с MGS4 на черном рынке будут стоить сто золотых гривен.*

**Зануда ** *Юаней. В Китае все кризисы запрещены Партией.*

Здраствуй, «СИ»! Давно хотела узнать, а когда выйдет Tekken 6?

Вы как в воду глядели! Еще недавно мы бы ничего конкретного не ответили – мол, разработчики еще сами не решили. И вдруг на выставке TGS раздался официальный анонс: консольные (да-да, теперь и для Xbox 360) версии последней редакции Tekken 6 выйдут осенью будущего года.

Скажите, а Леон Кеннеди из RE4 будет в фильме Resdident Evil Degeneration? Очень уж хотелось бы узнать, а то я на него похож.

Конечно, будет – весь фильм о нем. Но вот с похожестью возможен казус: Леона столь основательно «передизайнили», что на себя прежнего (а значит, и на вас) он уже не больно-то и похож. Хотя, может, повезет?

Может ли PS3 воспроизводить игры формата PS one и PS2?

Ответ получится заковыристый: «Может, но не всякая». Из всех современных PS3 был удален аппаратный (а затем и софтовый) блок, отвечающий за обратную совместимость. Так что в самых последних (80 и 120 Gb) моделях приставки обратной совместимости с играми для PS2 нет вовсе.

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

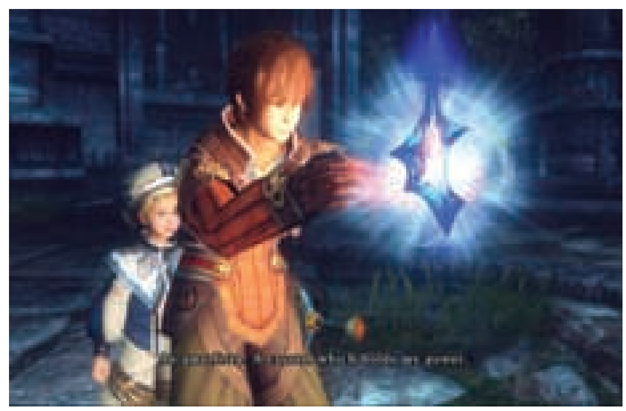
Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

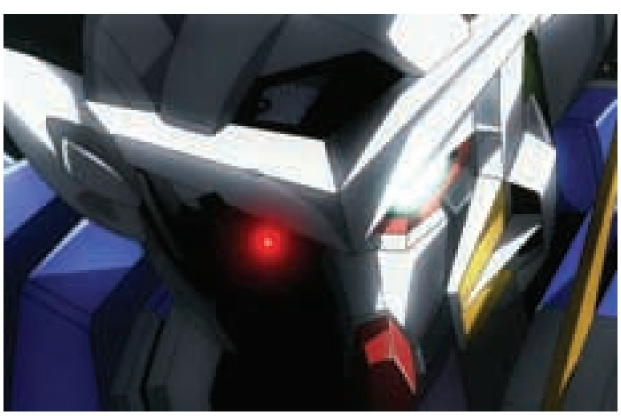
Call of Duty: World at War (PC, PS3, Xbox 360)
Мы приняли участие в бета-тестировании многопользовательского режима новой части Call of Duty. Представляем вам геймплейную нарезку.



Infinite Undiscovery (Xbox 360)
Геймплей в HD-качестве из новой японской ролевой игры от Tri-Ace, студии-создателя сериала Valkyria Profile.



Осенний аниме-сезон
Подборка опенингов (вступительных заставок) из наиболее примечательных аниме-сериалов, стартовавших на японском телевидении в этом октябре.

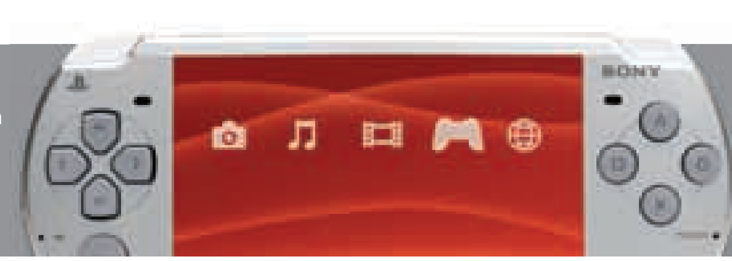


Операция «Валькирия»
Зрелищный трейлер нового фильма с Томом Крузом, сыгравшим немецкого офицера, который организовал операцию по свержению Гитлера.



PSP Zone

Прошивка: 3.95
Демоверсия: Katekyoo Hitman Reborn! Battle Arena
Видеоролики: Mytran Wars, Garnet Chronicle, Patapon 2
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

После затянувшегося затишья разработчики наконец-то перестали лениться и начали выпускать демки хитовых игр. На этом диске вас ждут пробные версии Pure и Sacred 2: Fallen Angel. Первая уже вышла и получила от нашего журнала оценку аж в 9.0, а вторая появится буквально на днях, и к ней сейчас приковано внимание всех любителей жанра hack'n'slash. Кроме того, мы успели поучаствовать в бета-тестировании многопользовательской части новой Call of Duty: World at War, геймплейное видео из которой и представляем вашему вниманию. Поклонникам аниме напоминаем, что в Японии начался очередной телесезон, по случаю которого мы выкладываем опенинги самых свежих сериалов. Ну и, конечно, это еще не все... **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- LittleBigPlanet (PS3)
- Tom Clancy's EndWar (PC, PS3, Xbox 360)
- Call of Duty: World at War (PC, PS3, Xbox 360)
- The Conduit (Wii)

Видеообзоры:
- Afrika (PS3)
- FaceBreaker (PS3, Xbox 360)
- Viva Pinata: Trouble in Paradise (Xbox 360)
- Warfare (PC)
- Warhammer Online: Age of Reckoning (PC)
- Multiwinia (PC)

Трейлеры:
- Diablo III (PC)
- Far Cry 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Halo 3: Recon (Xbox 360)
- Mirror's Edge (PC, PS3, Xbox 360)
- Spider-Man: Web of Shadows (PC, PS3, Xbox 360)

Special:
- Репортаж с Capcom Party
- Хендс-он Left 4 Dead
- Mirror's Edge (интервью с TGS 08)
- Max Payne (пролог-трейлер фильма)
- Resident Evil: Degeneration (трейлер фильма)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:
- Pure
- Sacred 2: Fallen Angel

Территория HD:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Portal
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка: 3.95
- Katekyoo Hitman Reborn! Battle Arena (демоверсия)
- Mytran Wars (трейлер)
- Garnet Chronicle (трейлер)
- Patapon 2 (трейлер)

Банзай!:
- Casshern Sins
- CHAOS;HEAD
- Inazuma 11
- Jigoku Shoujo Mitsugana
- Kemeko Deluxe!
- Kuroshitsuji
- Mobile Suit Gundam 00 2nd Season
- Nodame Cantabile Paris-hen
- Shikabane Hime Aka
- Tales of the Abyss
- Tentai Senshi Sunred
- Toradora!
- TYTANIA

Драйверы:
- ATI Catalyst 8.10 WHQL Vista
- ATI Catalyst 8.10 WHQL XP
- DirectX Redistributable (Август 2008)
- GeForce Forceware 178.24 WHQL Vista
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.06
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.06 (Vista)

Патчи:
- FIFA 09 патч #1
- Sacred 2: Fallen Angel v2.10.0.0 RU
- Sacred 2: Fallen Angel v2.10.0.0 – v2.11.2.0 RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.05 RU

Софт:
- Ad-Aware 2008 Free 7.1.0.11
- AVG AntiVirus Free 8.0.169a1359
- AVG Internet Security 8.0.169a1359
- RemoveIT Pro XT SE 12.10.2008
- BurnAware Free 2.1.4
- CDCheck 3.1.14.0
- Picasa 3.0.57.22
- FileZilla 3.1.3.1
- Shareaza 2.4.0.0
- Trillian 3.1.11.0
- VDownloader 0.74
- Defraggler 1.03.094
- doPDF 6.1.274
- OCCT Perestroika 2.0.1
- SnagIt 9.0.2
- BSPlayer 2.32.975
- CloneDVD mobile 1.2.0.1
- jetAudio 7.1.1 Basic
- Light Alloy 4.1 build 6105
- Video Thumbnails Maker 1.0.0.9
- Recuva 1.19.350
- HWiNFO32 2.30
- Reg Organizer 4.21
- Revo Uninstaller 1.75
- Vista Start Menu 3.02

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.71 RU Final
- Mozilla Firefox 3.0.1
- Virtual CD 9.2.0.1
- Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.1.7
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.6
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.10
- QIP Build 8070
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.5.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.4

Widescreen:
- Мадагаскар 2 (Madagascar: Escape 2 Africa)
- Непобедимый
- Paul Blart: Mall Cop
- Загадочная история Бенджамина Баттона (The Curious Case of Benjamin Button)
- Операция Валькирия (Valkyrie)

Shareware/Freeware:
- Защитники Азгарда
- Операция Жук
- Ядерный шар 2
- Шоу домашних животных
- Skip-BO: Castaway Caper
- Swarm Gold
- The Tuttles: Madcap Misadventures

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Демоверсия Sacred 2: Fallen Angel

Долгожданная демоверсия второй части Sacred может похвастаться современной графикой, огромным фэнтезийным миром с ордами всевозможных монстров, а также превосходной анимацией и спецэффектами. Из шести персонажей доступна девушка-серафим – падший ангел, защищающий Анкарию от сил хаоса. Открыт обучающий режим, знакомящий с боевыми приемами и заклинаниями, можно посмотреть несколько новых локаций, повоевать и выполнить 15 квестовых заданий. На прохождение демоверсии потребуется более трех часов реального времени.



Демоверсия Pure

Демоверсия зрелищных гонок на квадроциклах от Black Rock Studio. Познакомиться с особенностями этого экстремального вида спорта следует в обучающем режиме, после чего можно поучаствовать в настоящем заезде. Доступна итальянская трасса «Горы Гарда», где геймерам предстоит бороться сразу с пятнадцатью компьютерными оппонентами. Поначалу очень сложно избежать аварий, но уже через несколько минут можно смело выполнять головокружительные трюки и невероятные прыжки. Вас ждет отличная графика, неповторимые заезды и увлекательный геймплей.



Модификация для Battlefield 2

Спустя полгода после выпуска Project Reality 0.756 создатели самой популярной модификации для Battlefield 2 выпустили новую версию своего детища. Это не простое обновление: создатели Project Reality добавили огромное количество новой техники и оружия. Также в моде есть и устаревшие образцы вроде английской снайперской винтовки Lee Enfield No.4, и бутылок с зажигательной смесью. Размеры Project Reality 0.809 таковы, что на диск попала только основная часть мода, карты же ждите в следующий раз.



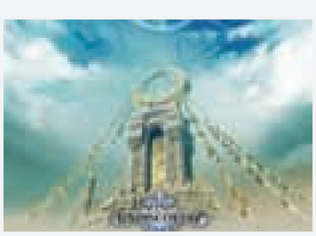
Half-Life 2

Модификация Science and Industry 2, которую мы представляем на нынешнем диске, имеет давнюю историю. Когда-то ее разрабатывали для первой части Half-Life и на движок Source она перебралась сравнительно недавно. По концепции Science and Industry 2 достаточно сильно отличается от большинства модов, созданных для сетевых баталий. Здесь существует развитое технологическое дерево, а это значит, что обновки не появятся, пока не будут проведены нужные исследования и не заработает конвейер.

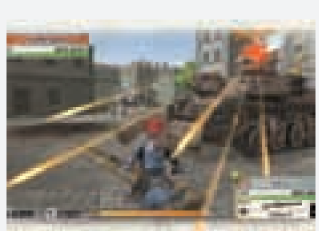


Галерея

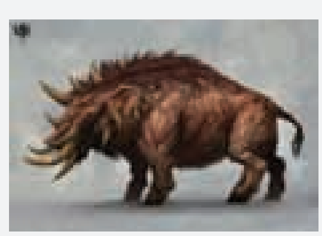
Обои для рабочего стола



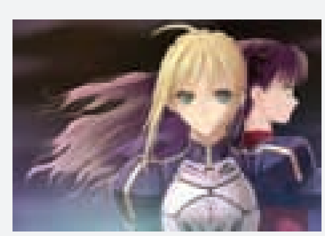
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»




ЮЖНЫЙ ПАРК
СКОРО НА СВОБОДЕ
РЕКЛАМА
НА ТЕЛЕКАНАЛЕ 2×2
С 21 НОЯБРЯ
ВТ-СБ 23:00
В ПЕРЕВОДЕ ГОБЛИНА
ПОДРОБНОСТИ НА 2X2TV.RU

В продаже с 18 ноября

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Fallout 3 (PC, Xbox 360)

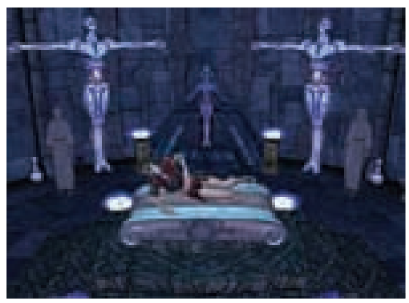
Сколько лет должно пройти после ядерной войны, чтобы мир перестал быть постапокалиптическим? Измеряем период полураспада знаменитого сериала.



РЕЦЕНЗИЯ

Sacred 2: Fallen Angel (PC)

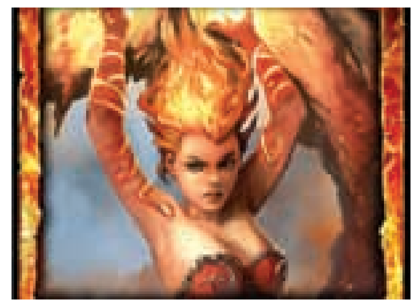
Сказ о том, как робот, шварц-негр, кощей, две стриптизерши и одна порноактриса на концерт Blind Guardian ходили.



В РАЗРАБОТКЕ

Battleforge (PC)

Репортаж из офиса Electronic Arts: наш корреспондент играет в гибрид RTS и коллекционной карточной игры от создателей Settlers и SpellForce.



РЕЦЕНЗИЯ

Kirby Super Star Ultra (DS)

Розовый, круглый и чрезвычайно жизнерадостный Кирби вновь приносит радость всем владельцам DS!



РЕЦЕНЗИЯ

Disgaea 3 (PS3)

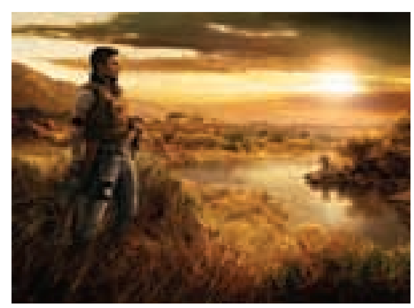
Nippon Ichi все равно, какое крутое железо в вашей консоли. Disgaea любима нами не за графику, но не до такой же степени!



РЕЦЕНЗИЯ

FarCry 2 (PC, Xbox 360, PS3)

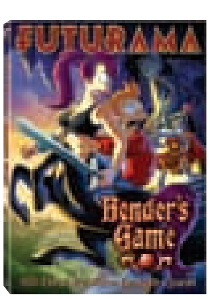
«Переплюнет ли мультиплатформенный FarCry 2 главного PC-форварда – Crysis?» Ответ получен!



КОНКУРС

Конкурс по мультсериалу «Симпсоны»

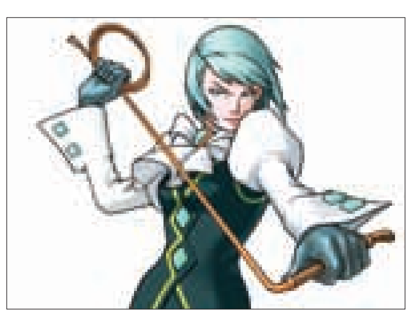
«20 Век Фокс СНГ» и журнал «Страна Игр» разыгрывают «Симпсонов» и «Футураму» на DVD. Не упустите свой шанс!



РЕПОРТАЖ

«СИ» в Японии: сериал Phoenix Wright

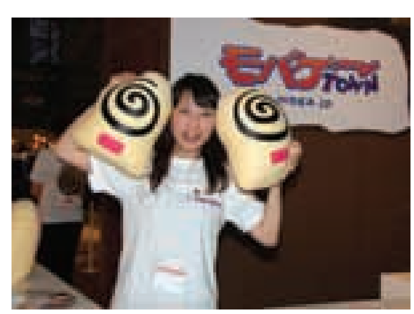
Мы беседуем с продюсером знаменитого «симулятора адвоката».



СПЕЦ

Tokyo Game Show: на восточном фронте

В колыбели видеоигр на наших глазах зарождаются новые тренды. В моду вновь входят классические жанры.



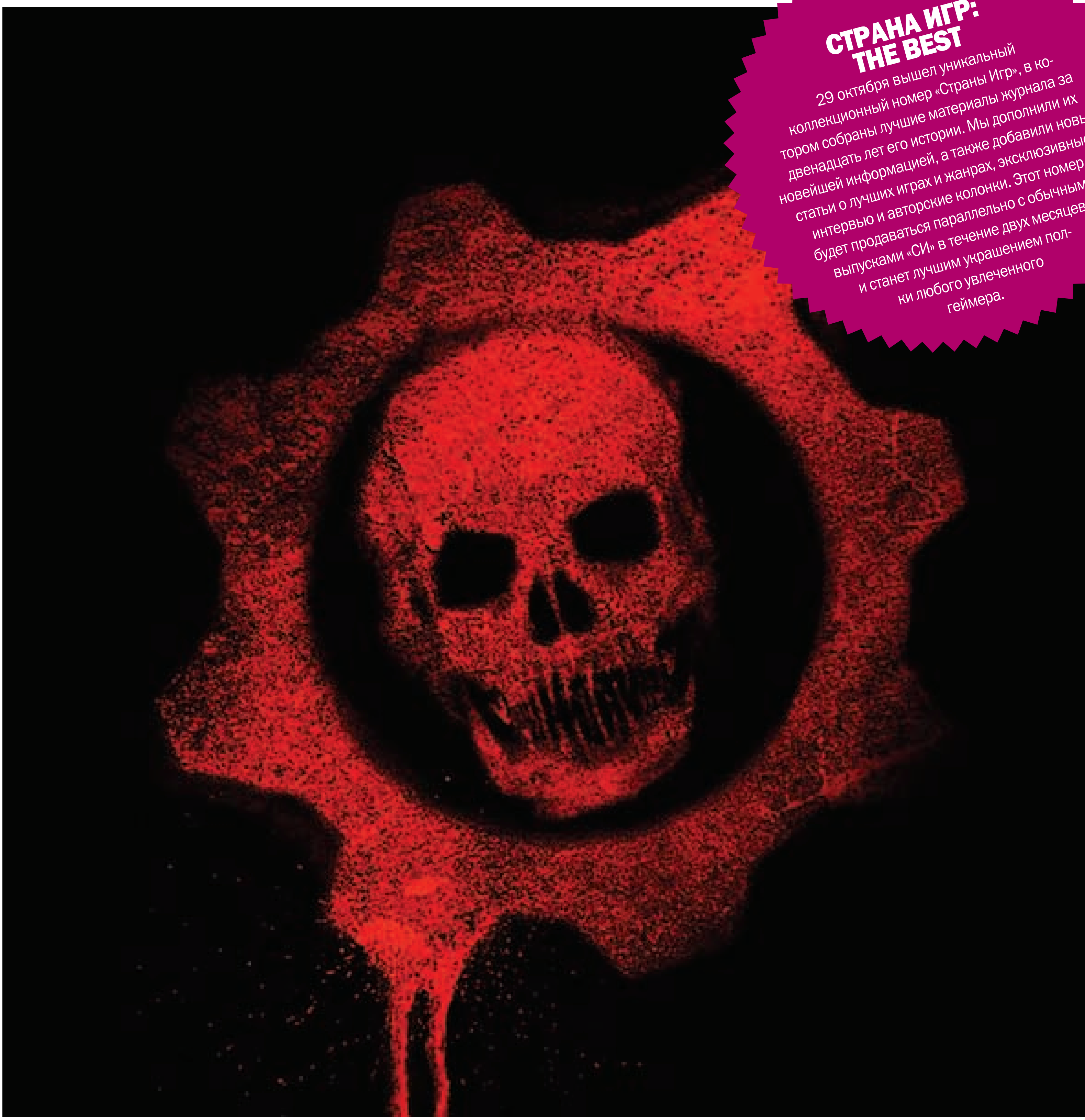
В следующем номере

Gears of War 2

Мы устраивали дуэли на бензопилах, ездили на гигантских броневиках, умудрялись выстоять в бескомпромиссных драках против десятков локустов и выяснили, что тот «приканчивающий» удар пилой, который наш корреспондент Али принял за новехонький, на самом деле – видоизмененный прежний. Каким оказалось продолжение, не побоимся этих слов, самого любимого шутера для Xbox 360? Открытия, уточнения, опровержения, фронтовые заметки и солдатские байки ищите в «СИ»№22!

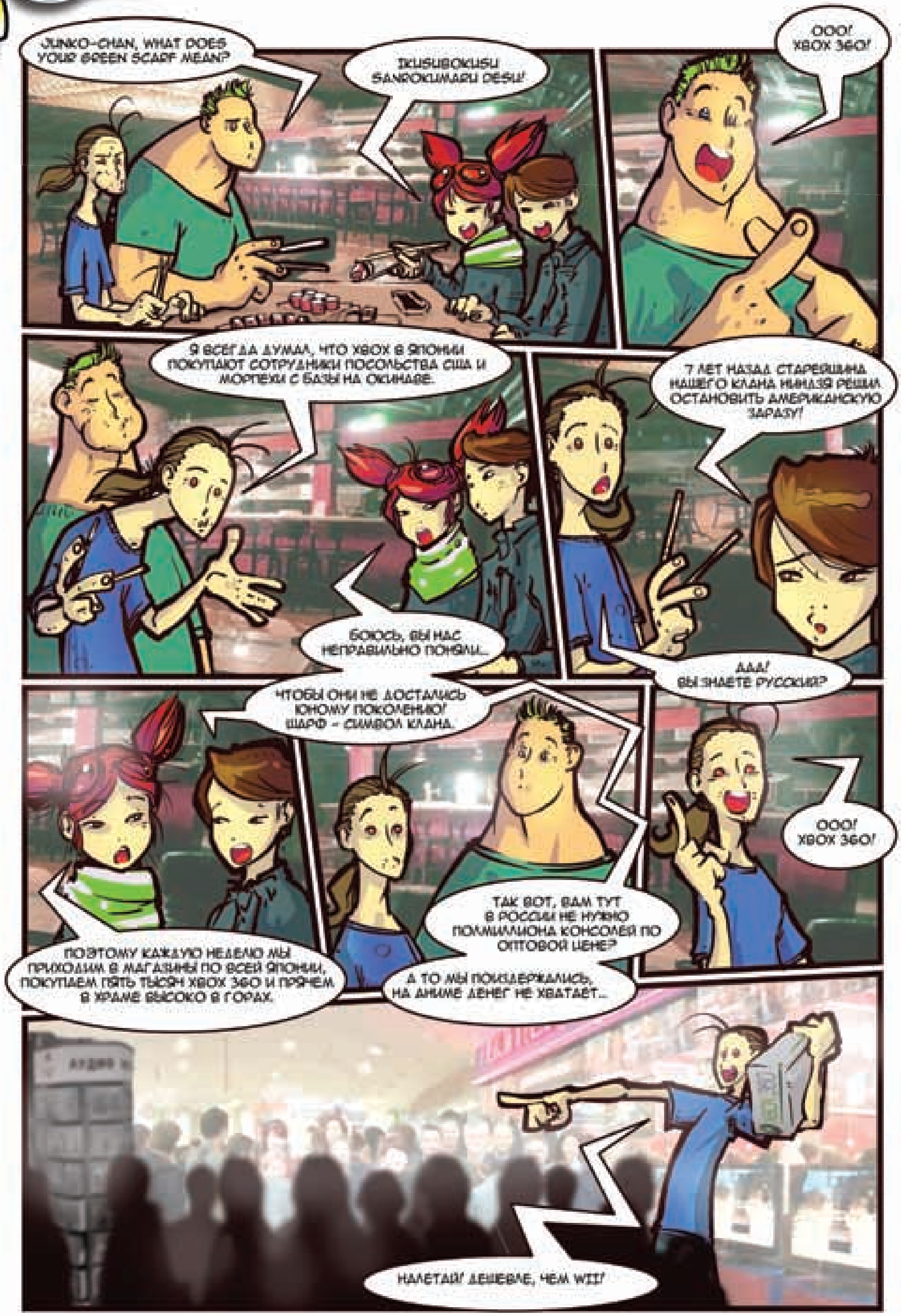
СТРАНА ИГР: THE BEST

29 октября вышел уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополнили их новейшей информацией, а также добавили новые статьи о лучших играх и жанрах, эксклюзивные интервью и авторские колонки. Этот номер будет продаваться параллельно с обычными выпусками «СИ» в течение двух месяцев и станет лучшим украшением полки любого увлеченного геймера.



ВЫПУСК 20: Древняя японская тайна

Консольные войны



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак


АВТО@mail.ru
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
Голосуйте с 1 по 29 февраля
Лучшее Авто 2007
ПО ВЕРСИИ РУНЕТА
Что выбираем?
В премии «Лучший авто 2007» мы выбираем лучшую модель автомобиля за прошлый год.
Кто в жюри?
Выбор победителя осуществляется всеми пользователями Рунета.
Кто участвует?
В голосовании представлены автомобили, находящиеся в продаже у официальных дилеров в России в 2007-м году.
Когда результаты?
Победитель будет объявлен в начале марта. Предварительные результаты можно увидеть сразу после голосования!
Первая автомобильная премия рунета!
http://bestauto.mail.ru
Реклама

СТРАНА ИГР | **№21** | 270 | 2008 | ПЕРВЫЙ НОЯБРЬСКИЙ

Bayonetta | Viva Pinata: Trouble in Paradise | Command and Conquer: Red Alert | Final Fantasy IV

www.gameland.ru


СТРАНА ИГР
КЭТ
C.A.T. - Confidential Assassination Troop
© Фун Йиньпан
© Tong Li Publishing
© Истари Комикс


СТРАНА ИГР
SEGA
VALKYRIA CHRONICLES